#240 PS3(4) • XBOX 360(ONE) • Wii U • PC • iPAD • NINTENDO 3DS • PS VITA • iPHONE

POWER UNLIMITED

GOLD AWARD

MARIO EN ZELDA
NOG STEEDS EEN GOUDEN DUO

DE STEAM-MACHINE
HET BESTE VAN PC ÉN CONSOLE

CALL OF DUTY: GHOSTS
BRAAAAAAF!

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
PIRATEN ZIJN WEER COOL



KILLZONE™ SHADOW FALL

WWW.PU.NL

DEC.2013
BP € 4,25





PLUS: TOPSCORE VOOR XCOM: ENEMY WITHIN • LEGO MARVEL SUPER HEROES IS... SUPER! • THE WOLF AMONG US SMAAKT NAAR MEER • BATTLEFIELD 4: OOGVERBLINDEND & OORVERDOVEND • BLAZEN DE EERSTE NEXT-GEN GAMES ONS AL VAN DE SOKKEN? • PROFCHECK MET RALF MACKENBACH • CHILD OF LIGHT WORDT BETOVEREND MOOI • KULUM VAN DUSDAVID • PROFESSOR LAYTON MOET MET PENSIOEN • GRADDUS KIEST ZIJN GAME-MONUMENT • THIEF STEELT HET HART VAN JAN • PURETRO OVER KONTSCHOPPEND KONAMI • INTERVIEW MET MR. ZELDA EIJI AONUMA • EN NOG VEEL MEER...


16
www.pegi.info
infinity ward
ACTIVISION
© 2013 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY and CALL OF DUTY GHOSTS are trademarks of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved. *Subject to availability and retailer participation in your country. Retailer Terms & Conditions may apply. Please check with retailer prior to purchase.



Pag. 057

INHOUD

Deze maand delen we een superdikke Gold Award uit aan XCOM: Enemy Within. En als je dan weet dat de nieuwe Call of Duty, Assassin's Creed en Battlefield dit nummer géén Gold Award krijgen, dan moet dit toch wel een heel bijzonder gamepje zijn...



Pag. 034



Pag. 044



Pag. 068



Pag. 059



Pag. 062

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEW

REVIEWS

EXTRA

VAST



COLOFON
POWER UNLIMITED

HOI KEURMERK 2013

HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Bob Severijnse • 023-5430000
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Klantenservice@reshift.nl
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website
www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost met ingang van 1 januari 2014 € 51,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief of mail) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand.
PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens.
Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden.
Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

view with layar

DE REDACTIE

DE PLAYSTATION 4 IS HIER!



Gekscherend heb ik wel eens gezegd dat Nederland het afvoerputje van de game-industrie is. Wat ik daarmee bedoelde, is dat ons landje op internationaal gamesgebied altijd een bijrol speelt. Het feit dat de Xbox One in alle grote landen gereleased is en wij nog minstens vier maanden moeten wachten, is wat dat betreft veelzeggend. Gelukkig dient de kakelverse PlayStation 4 zich deze maand wél aan én is het 't Nederlandse Guerrilla Games dat eigenhandig de verder behoorlijk tegenvallende PS4 launch van glans voorziet met het fraaie Killzone: Shadow Fall. Niet meer dan terecht dus dat we de traditie van 'elke nieuwe Killzone op de cover' in ere houden.
Sowieso vind je, naast de gebruikelijke mix van inhoudelijke diepgang en briljante meligheid, heel veel PS4 terug in dit nummer. Ik durf zelfs te spreken over een heuse PS4 special! En die Xbox One dan? Die halen we gewoon bij onze Oosterburen. *Nachbarn, jetz kommen wir da!* ● *Jan*



MOOIE TRADITIE

IEMAND MOET HET DOEN

Hoofdredacteurtje spelen is af en toe best zwaar. Je moet die dwazen op de redactie constant in de gaten houden, freelancers achter hun broek aan zitten, declaraties controleren, stagiaires hun luiers verschonen, Ed tevreden houden met een continue stroom aan teksten, lastige telefoontjes van uitgevers beantwoorden... en dan moet je ook nog eens niet te beroerd zijn om af en toe zelf met je voeten in de klei te gaan staan en een stukje hardware te testen dat je daarna in bruikleen mee naar huis krijgt.
'De nieuwe iPad Air reviewen? Okay, ik offer me wel op, iemand moet het doen', verzuchtte Jan met een duivelse grijns...



Ed



Waaide deze maand:

Lekker uit, op de boot naar Pampus, onderweg naar het Ghosts launch-event. Warm was het niet op het bovendek, maar met m'n nieuwe pet trotseer ik weer en wind!

Wouter



Voelde zich deze maand:

Schuldig omdat mijn grootste guilty pleasure, het Facebook-spelletje Marvel Avengers Alliance, weer VOL in mijn systeem zit! Superhelden verzamelen is verslavender dan drugs!

Graddus



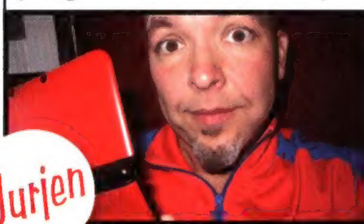
Vond deze maand:

Als interviewer de hond in de pot. De Duitse herder op de CoD: Ghosts launchparty lustte duidelijk geen brood van mijn vragen! Dan word ik nog liever afgeblaft...

Ondertussen...

Voelde zich deze maand:

Weer heerlijk jong, dankzij behoorlijk sterke nieuwe delen in twee spellenseries waar ik al mijn hele leven fan van ben: die van Mario en Zelda. Kun je nagaan hoe oud die series al zijn!



Jurjen

Sliep deze maand:

Bij de brievenbus, smachtend naar de next-gen consoles. We hebben er dik zeven jaar op moeten wachten, maar het is dan eindelijk zover!



Florian

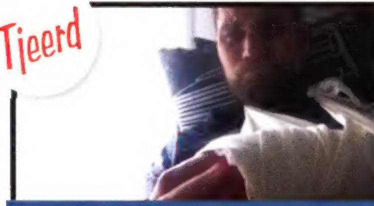
Verkleedde zich deze maand als:

The Winter Soldier! Ik was zo trots op m'n zelfgemaakte 'bionische' arm (van aluminiumplaat) dat ik zelfs na Halloween nog een tijdje verkleed rondliep.



Samuel

Tjeerd



Werd deze maand geopereerd:

Aan mijn pols. Het is als een voetballer die z'n been breekt of een schaker die een herseninfarct krijgt. Ik kon gewoon bijna twee weken niet gamen! Laat staan andere dagelijkse dingen doen...

Jan



Verzamelde deze maand:

Nog meer Disney Infinity figurines, want die krengen zijn zo cute en mooi! Kom ik erachter dat er van ieder exemplaar ook een aparte Chrystal uitvoering is. Aaarghl. Gotta catch 'em all!

JJ



Keek afgelopen maand:

Veel te veel tv via Netflix Amerika, met dank aan een gratis abo plus wat gesleutel aan mijn DNS in Apple TV. En nu heb ik zoveel keuze dat 24 per dag niet meer genoeg is.

Wordt vervolgd...



TJEERD WORDT VERLIEFD

Drie dagen zat Tjeerd in een super-de-luxe hotel in Londen om Call of Duty: Ghosts te spelen. Wat hij van de game vond, lees je verderop in dit nummer, maar na vele uren intensief gamen op allerlei consoles, was één ding overduidelijk: Tjeerd is verliefd op de nieuwe PS4-controller. "Hij ligt heerlijk in de hand, richt super en je krijgt geen last van verkrampte vingers", aldus de licht geëmotioneerde baardaap. Toch jammer dat ie net van z'n Spaanse vriendin een Xbox One cadeau heeft gekregen...

DE TOP 100 VAN ULTIEM VIDEOGAME-VERTIER



Deze generatie aan consoles is zo goed als voorbij en dat is natuurlijk reden tot vreugde, maar ook voor nostalgische reflectie op prachtige, digitale tijden. Dit soort emoties zetten wij bij PU om in idioot brute projecten, zoals een Top 100 van Epic Proportions.

Wouter heeft namelijk z'n sla... eh, stagiairs Sjaak en Fons aan het werk gezet en zij hebben de complete redactie (zowel van PU als PU.nl) lijsten laten maken van hun favoriete titels die in de periode 2006 t/m 2013 op de Xbox 360, PS3, PSP, PS Vita, Wii, DS, PC en 3DS zijn uitgekomen. Holy shit, wat een mondvol, maar het komt erop neer dat we de honderd vetste games van de last-gen hebben verzameld in tien brute specials.

Check het nu op PU.nl en herdenk met ons mee, of ontdek games die je nog MOET spelen om deze generatie bevredigend af te sluiten! De immense, onmisbare lijst vind je op **www.pu.nl/Top100Lastgen**

Tipje van de sluier: The Last of Us staat in ieder geval heeeeeeel hoog.



PU-RE HISTORIE

Inmiddels hebben we onze draai in de nieuwe redactieruimte helemaal gevonden. We hebben allemaal grotere bureaus en qua uitzicht zijn we er eveneens op vooruit gegaan.

Tot onze verrassing bleken we ook de beschikking te hebben over een vitrinekast om spulletjes in te zetten. Perfect natuurlijk voor al die oude consoles die in de kelder stof stonden te verzamelen.

Tof hoor, zo'n mini-museumpje... en weet je; als Ed doodgaat, laten we 'm gewoon balsemen en zetten we 'm er als een soort suppoost bij.

PROFCHECK



Herkennen jullie 'm? Precies! Het is Tjeerd, inmiddels alweer een kleine twee jaar PU-redacteur.

Over klein gesproken; dat gassie naast Tjeerd is natuurlijk Ralf Mackenbach, in 2009 winnaar van het Junior Eurovisiesongfestival met het liedje Click Clack. Ralf is een trouwe volger van PU.nl en als het aan ons ligt, zeker niet de laatste BN'er aan wie Tjeerd een bezoek brengt.

Bekende Nederlanders die ook graag een praatje met Tjeerd willen maken, kunnen een mailtje sturen naar de redactie.

★ PU.TV:

SPECIAL PS4

Hou deze week onze site extra goed in de gaten, want we gaan heel veel aandacht besteden aan de launch van de PlayStation 4. We gaan live (onder andere) Killzone: Shadow Fall spelen en alle redacteuren zullen de sterke en zwakke punten van de PS4 uitgebreid met jullie bespreken.

Dus wil je alles weten over de opvolger van de PS3, check dan in ieder geval 28 november de speciale aflevering op PU.nl/live. En natuurlijk kun je die special daarna altijd nog terugkijken.



YO! POST!

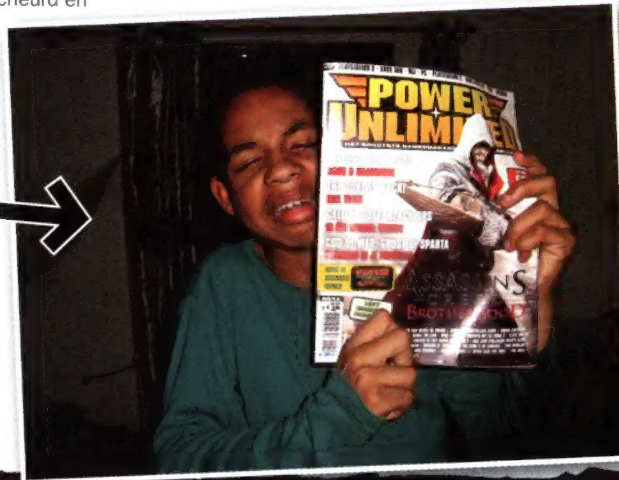
brief van de maand

APEN-STREKEN?

Beste redactie,
Ik stuur deze brief vanuit Burkina Faso (West-Afrika) en ik blijf daar voor een jaar. Door de weeks ga ik naar een Amerikaanse school en mag ik daardoor vrolijk elke morgen om vijf uur opstaan. Eenmaal thuis is het huiswerk maken en wachten totdat ik naar bed moet, want voor de rest is er niet erg veel te doen. Op tv kunnen we vooral alleen maar MTV Music of anime kijken en het internet is net zo traag als... Bij MTV maken ze het mogelijk om op één dag één nummer wel drie tot zes keer te draaien, kortom je raakt hier dus snel verveeld (fucking Robin Thicke), daarom dacht ik dat te kunnen compenseren met de PU bladen die ik door de jaren heen heb verzameld.
Om te voorkomen dat mijn bagage te zwaar werd, deed ik mijn PU bladen in een doos met mijn Donald Duck bladen. Deze doos werd in onze auto gedaan die ook naar Burkina zou worden gezonden. Een maand na onze aankomst hier in Burkina, was de auto eindelijk gearriveerd, maar tot ons 'genoegen' zagen wij dat er weer eens mensen waren geweest die niet met hun smerige poten van onze spullen af konden blijven. Tassen met kleren en schoenen waren opengescheurd en natuurlijk ook de doos met de PU bladen was aan stukken geragd.
Toen ik mijn blik erin had geworpen, werd ik net zo stijf als een gast die een bezem in zijn anus krijgt gedouwd. Al mijn PU bladen waren weg. De enige PU bladen die het hadden overleefd, waren de nummers 204 met AC: Brotherhood op de cover en 236: het 20-jarige jubileum nummer (dat op Schiphol was gekocht en dus in mijn handbagage zat, maar toch). Het erge is dan ook nog, dat nummer 204 geleend was van mijn vriend. Dat wil zeggen dat alle PU bladen die ik zelf gekocht heb, gejat zijn. Alleen de Donald Duck bladen zijn in de doos achtergebleven. Gescheurd en gekreukeld, maar ze waren er wel.
Ik vind het dus klote dat ze gestolen zijn en dit laat weer eens zien hoe laag mensen kunnen zinken. Hier zijn nog een paar foto's van de slachtpartij.
Groetjes uit Burkina Faso,
Florian Groenendijk (FlowG)



'Aan stukken geragd'? Dat moet haast wel een groep brilapen zijn geweest; dat schijnen beruchte PU-verslinders te zijn.



CRISIS

Beste PU,
Allereerst iets over mezelf. Mijn naam is Joery. Ik ben 24 jaar, ben getrouwd en heb drie geweldige dochters. Ja, jullie zullen wel denken '24 jaar, getrouwd en drie dochters!!??? WTF!!' Haha, ja was er idd vroeg bij! Maar goed, ben dus al druk zat!
Als ontspanning was ik al van kinds af aan een doorgewinterde gamer. Vanaf de Super Nintendo, PlayStation, Game Boy Color/Advance, Game Gear, PlayStation 2, Xbox 360 en de PlayStation 3 heb ik ze allemaal gehad! JA, GEHAD! Daarom schrijf ik dit stukje. Niet zozeer dat ik er wat mee wil, maar gewoon omdat ik mijn frustratie kwijt moet ofzo. Inmiddels zitten wij hier in dit kikkerlandje in een (politieke/economische) crisis... Alles kost bakken met geld en het wordt elk jaar duurder. Het stomme is dat de beslissingen die ik in mijn leven heb gemaakt niet fout waren, maar eerder wat te vroeg, zeg maar. Drie dochters kosten nu eenmaal aardig wat knaken. Een koopwoning (net gekocht voor de crisis) ook. Een tijdje werkloos geweest door een reorganisatie van het bedrijf waar ik en mijn vrouw samen bij werkten. Dus financieel nogal een opdonder gehad. 24 jaar en inmiddels een schuld van boven de 20.000 euro.
Ja, precies "SHITTTTTT wat een sukkel", zul je wel denken. Wat moet je dan, vraag je je af. Tja, als je je rekeningen niet meer kan betalen, moet je dingen gaan verkopen. Dus daar gaat je gamecollectie, waar ik altijd hard voor heb gewerkt van kleins af aan! Krantenwijken, verjaardags-

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



geld, en de afgelopen jaren op de bouw...
Was het afgelopen jaar druk aan het sparen voor een PS4 om toch nog iets van ontspanning te hebben en iets van mijn passie te bewaren... Maar goed je raadt het al, de ene tegenslag na de andere, en weg was het PS4 geld...pffffff
Heb inmiddels ook mijn PU abonnement op moeten zeggen omdat we echt alle eindjes aan elkaar moeten knopen hier. Gelukkig heb ik PU.nl nog, maar ben er nog steeds niet over uit of ik het nou tof vind om alle info op jullie site te lezen of dat ik er juist verdrietig van word. Maar kan het toch niet laten om elke dag te kijken hahaha.
Dus bij deze zeg ik: TOT ZIENS... want als ik uit de shit ben, komt er vast wel weer een console te staan hier, en dan kan een PU'tje ook niet ontbreken!
Thanks voor alle jaren!!!
Joery

Zo, dat is een tragisch verhaal... Die crisis heeft ons ook flink in de buttocks genomen, dus hebben we alle begrip voor je situatie. We hadden je dan ook graag Brief van de Maand gemaakt en je een gratis game gepaasd, maar zo te zien heb je toch geen console om hem op te spelen!



★★★★ASOCIALE MEDIA★★★★

Vraag van de maand: wat wordt volgens jullie de dikste shooter van dit najaar en waarom?

facebook

Timo Baars
Killzone maakt een goede kans. Het is weer eens iets nieuws en verfrissends waar niet iedereen gewend aan is tegenwoordig!

Micha van den Herik
BF4. Omvallende skyscraper, enough said.

Daan Houdijk
Ik heb een door Samuel gesigneerde Farming Simulator strohoed.

Jasper Cleuters
Battlefield 4. De game voelt en speelt een stukje sneller en responsiever, waardoor het de scherpe snelle gameplay van CoD benadert. Tegelijkertijd voelt het ook nog altijd als een Battlefield game. Het beste van beide werelden zeg maar!

Milan Visser
Call of Duty is een melkkoe, Battlefield vind ik er bijna hetzelfde uitzien, dan blijft Killzone over, VIVA HOLLANDIA.

Niels Willemsen
Ik denk dat COD: Ghosts gaat verrassen.

Anthony Chen
Ik denk dat CoD: Ghosts de shooter van dit jaar wordt, want er is nu al bekend gemaakt dat er een Alien mode in Ghosts is dus een opvolger van zombies in Black Ops. Als je MW3 had en je wou zombies spelen, moest je Bo I of BO II kopen en nu zit het allemaal in één, daarom denk ik dat CoD: Ghosts de shooter van dit jaar wordt.

twitter

@Ties038
CoD: Ghosts! Waarom zouden jullie hem anders weggeven?

@BobvanGrieken93
Battlefield 4 natuurlijk. Vanwege Levolution en alle andere next-gen elementen!

@Wezzz1993
Battlefield 4, die gaat de hype van Battlefield 3 waarmaken! SP en MP, vooral op de next-gen!

@denmen_1
Ghosts natuurlijk. Bf4 is voor de mensen met trage reactievermogen.

@frans538
Battlefield 4
Alles kan kapot olé, olé.

JULLIE MENING IN EEN TAART



mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl

HA, GAY

Beste baklappen,
Laat ik eens beginnen met de gebruikelijke complimenten en geslijm. Jullie zijn echt het beste game magazine. Jullie geniale humor en jullie professionele reviews maken jullie blad echt geweldig. Ik lees jullie blad elke maand met veel plezier, ga vooral zo door!
En dan nu waarom ik jullie dit mailtje stuur. Ik hoorde vandaag van klasgenoten over jullie filmpje 'Power Unlimited op Firstlook 2013' en over een klasgenoot die erin zat. Het is de jongen in dat rode shirt die liever voor de games kwam dan voor de booth babes.
Ik vond het zo geniaal om dat te zien. Ik had best van hem verwacht zoiets te zeggen, maar dat hij dat ook echt zou zeggen terwijl hij gefilmd werd, had ik nooit verwacht. Volgens mij ligt bijna onze hele klas nu wel dubbel. Het is zo geniaal dat mensen het steeds opnieuw kijken en ik kan er zelf ook niet genoeg van krijgen. En dat stukje 'ha, gay' maakt het zo perfect en zo geniaal, dik respect voor jullie.
Robbert Fliek



Mooi dat we vermaak hebben kunnen bieden. Goed moment ook om even met de volgende disclaimer te komen: 'Ha, gay!' is namelijk een referentie naar de hilarische comedyserie Community en geenszins een denigrerende opmerking richting onze homoseksuele medemens. Wij hebben niets dan luv voor homo's. ... No Homo. En met dat laatste hebben we overigens evenmin anti-homo intenties, want het verwijst naar een slang term ontstaan in de jaren '90 in East Harlem. Het is meer ironisch bedoeld richting homofobische rappers. Dussss...

Power Spy

- Volgens sommige gamers zitten er bugs in Pokémon X en Y die de savegame kunnen corrumperen.
- Wij zijn deze beesten nog niet tegengekomen.
- De GTA V PC-versie die online op een Torrent site kon worden gedownload, bleek Malware te zijn.
- Nou ja, heb je in ieder geval een aantal uur spanning op je PC.
- JJ ging onlangs als event-organisator even buurten bij fantasy beurs FACTS in Gent. En dat leek een leuk dagje te worden met als hoogtepunt Zweedse balletjes eten in de nabijgelegen Ikea waar tientallen cosplayers in de rij stonden.
- De terugreis werd echter een nachtmerrie toen de auto waarin JJ meereed kapot ging, ze anderhalf uur in de regen op de Belgische wegenwacht moesten wachten die de boel niet kon repareren, en er geen treinen tussen Gent en Antwerpen bleken te rijden. Wat normaal twee uur reizen zou moeten zijn, werd elf uur.
- En het erge was dat JJ niks bij zich had om zich mee te vermaken. En JJ en elf uur niks doen...
- De PU-redactie speurt sindsdien ook de Belgische media af op zoek naar berichten over zinloos geweld tegen nietsvermoedende Belgen.
- Beyond: Two Souls werd door veel media afgestraft omdat er te weinig gameplay in zat.
- Kan natuurlijk ook gewoon een kwestie van te veel verhaal zijn.
- De open wereld racegame van Sony, Driveclub, is uitgesteld tot ergens begin 2014 en komt dus niet bij launch van de PS4 uit.
- De gameplay ging dus blijkbaar sneller dan het productieproces.
- Killzone: Shadow Fall is wel op tijd af. Guerrilla tweette onlangs enthousiast dat de game Gold was. »

OPNIEUWS

Barst!

2DS kwetsbaarste Nintendo-handheld ooit

De foto levert het bewijs: de Nintendo 2DS heeft feitelijk geen twee schermen maar één groot scherm. Kijk maar hoe de barsten lopen. Wel een beetje een treurig gezicht, vind je niet?



door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Gelukkig is dit niet mijn 2DS, maar die van een Amerikaans jochie dat 'm van de trap had laten vallen. Misschien had ie dan toch beter iets meer geld kunnen uitgeven aan een échte 3DS, want die kunnen in dichtgeklapte vorm nog wel wat klappen hebben.
Beetje wrang eigenlijk, dat dit op kinderen gerichte instapmodelletje niet alleen de lelijkste maar ook de meest kwetsbare Nintendo-handheld ooit is. Een constant geopende zenuw die erom smeekt geraakt en gebroken te worden.

Geloof me, de oerdegelijke originele Game Boy-baksteen had de valpartij bliepend en zoemend van pret overleefd, en hoogstwaarschijnlijk onder aan de trap nog even een gat in de plavuizen geslagen.
Het vervangen van het scherm kostte het jochie 65 dollar + verzendkosten. Gelukkig wilden zijn ouders dat wel betalen. Hopelijk hebben ze er ook meteen een beschermhoesje bij gekocht.

"Nintendo's grootste kracht én grootste zwakte, is innovatie. Het is een bedrijf dat risico's niet uit de weg gaat. Weinig mensen begrijpen dat innovatie betekent dat je risico's moet nemen."



En wat innovatie betreft, heeft Michel Ancel na zijn uitmuntende Rayman Legends zéker recht van spreken.

Veel te Link

Een Zelda-film? Liever niet

Zelda-meester Eiji Aonuma liet onlangs weten dat hij heeft overwogen een interactieve Zelda-film te maken. Nou vind ik dat Aonuma de afgelopen jaren beste leuke dingen met het Zelda-fenomeen heeft gedaan, maar hier moet hij zijn vingers toch niet aan gaan branden - om de volgende redenen.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Link draagt een maillot
Link is een jongetje in een maillot. Een maillot! Voor de games is dat prima, maar in een actiefilm komt een jochie in zo'n strak kousenbroekje waarschijnlijk niet erg overtuigend over.

Link praat niet
Wie Link wil horen praten, moet maar eens een filmpje van de Zelda-cartoons, of, erger nog, de twee Zelda-games voor de CD-i bekijken. Of nee, eigenlijk moet je dat helemaal niet doen. 'Excooooze me, princess...' Bloed uit je oren.

Link neukt niet
We weten allemaal al hoe de film afloopt: Link redt de prinses, maar de maillot blijft aan. Dat hij al die moeite met die puzzels, kerkers en monsters dus eigenlijk voor niks doet, is niet echt een plot waarvoor je naar de bioscoop gaat, toch?



Uitstel Watch_Dogs

Ubisoft toont moed

Watch_Dogs en The Crew zijn dus uitgesteld door Ubisoft. Een even pijnlijke als moedige beslissing.



door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Programmeren voor de nextgens blijkt toch niet zo simpel als gedacht, en Ubisoft is er de uitgever niet (meer) naar om met half werk genoegen te nemen; het is honderd procent of niks.
Ubisoft maakt met het uitstel duidelijk dat ze niet langer naar de pijpen van de hardware producenten dansen en niet meer opkijken tegen grootmachten als EA en Activision. Ze bepalen nu zelf het beleid.
Het uitstellen van Watch_Dogs is namelijk een behoorlijk gewaagde move, want zowel de Xbox One als de PS4 hadden zwaar ingezet op deze game. Het was voor zowel Microsoft als Sony misschien wel de meest gewilde launchgame.
Waar Ubi in het verleden ongetwijfeld voor smeekbedes en geld van de hardware boys was gezwicht, hielden ze nu voet bij stuk en kozen voor de kwaliteit van hun games. En ik denk dat de gamers daar alleen maar beter van worden.

twitter.com/GKJJ

Sony maakt fout met Beyond: Two Souls

Meestal ontlopen de cijfers die gamejournalisten aan spellen geven elkaar niet zo veel. Ze liggen hoogstens een à anderhalf punt uit elkaar, met hier en daar een mafkees die een titel als enige in de wereld totaal anders heeft ervaren. Dan heeft die zijn five minutes of fame ook weer gehad.

Heel soms heb je echter een titel die zowel negens als vieren scoort. En dan is er meestal iets aan de hand. Immers, elke journalist kan zien of een game technisch gezien goed of slecht in elkaar zit. De een vindt bepaalde onvolkomenheden misschien niet zo erg of ziet ze gecompenseerd door bepaalde pluspunten, maar kut is bij iedereen kut.



Als de meningen echter zó verdeeld zijn, dan kan dat maar aan één ding liggen, en dat is smaak. Je houdt van de game(play) of je haat het. En bij Beyond Two Souls (B:TS) was dit het geval. Sommige media liepen weg met de aparte combi van gameplay en verhaal, anderen verafschuwden de gameplay of beter gezegd het gebrek eraan. Veel hoefde je in het spel ook niet te doen. En je koopt toch een game om iets te doen?

En hier ging Sony wat mij betreft in de fout. B:TS had nooit als game gepresenteerd mogen worden, want dat is het eigenlijk niet. Het is meer een interactieve 'animatiefilm', en in dat (nieuwe?) genre overigens absoluut een top ervaring. Maar door het te brandmerken als game, werd het gerecenseerd door gamejournalisten, die het dus in sommige gevallen keihard afrekenden op het gebrek aan gameplay.

Misschien dat deze gasten zelf ook hadden kunnen inzien dat B:TS geen game was en het dus anders hadden moeten bekijken, maar Sony had dit feitelijk zelf moeten inzien. Nu wordt iets kapot geschreven wat die behandeling, vind ik, niet verdient.

"De Star Wars-naam aan Angry Birds toevoegen, noem ik geen innovatie. De game speelt nog vrijwel hetzelfde. Ze zouden net zo veel energie en innovatie in hun spel moeten stoppen als in alle andere dingen die ze doen."



Voormalig EA-directeur John Riccitiello vergeet voor het gemak even al die gemakzuchtige, weinig innovatieve sequels die onder zijn gezag zijn uitgebracht

Miljonair met gamen

LoL-speler heeft dikke pret

De Spaanse League of Legends-speler 'Ocelote' Rodriguez (SK Gaming) zegt 950.000 dollar per jaar te verdienen met het spelen van LoL. Een leuk bedrag voor iemand die niet eens tot de top behoort.

Het meeste geld verdient hij dan ook niet met gamen,

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

maar met persoonlijke sponsors en merchandise. Ed, nu snap je meteen waarom ik de laatste tijd mijn stukken nóg later inleverde dan normaal. Ik ben als een dwaas aan het trainen...



Welke IP komt het eerst?

Rockstar bezig voor de next-gen

Een medewerker van Rockstar, ene Doron Feinstein, lekte dat ie aan een next-gen versie van een beroemde Rockstar IP werkt. Dat doet de geruchtenmachine natuurlijk op volle toeren draaien. Maar wat zijn überhaupt de opties?

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

GTA V
Dit is de meest voor de hand liggende mogelijkheid. Zeker omdat Feinstein (hij is fijn!) ook aan de current-gen versies van GTA V werkte.
Kans: 95%

Red Dead Redemption 2
De openwereld cowboygame kreeg terecht heel veel handjes op elkaar. Een next-gen sequel komt er vroeg of laat sowieso.
Kans: 90%

Bully 2
Persoonlijk zou ik de game direct omarmen, maar bij het origineel kreeg Rockstar zoveel stront over zich heen omdat de game pesten op school zou propageren (het tegendeel was eerder waar) dat een sequel lastig wordt. Aan de andere kant laat Rockstar zich niet snel de wet voorschrijven.
Kans: 70%

Max Payne 4
Ook Max zal vroeg of laat de guns wel weer eens oppakken, maar voorlopig zien we het er door tegenvallende verkopen niet van komen.
Kans: 30%

Midnight Club
Deze racegame was ooit erg populair maar de concurrentie in het racegenre is moordend. Ik zie dit niet snel gebeuren.
Kans: 15%

L.A. Noire 2
Team Bondi bestaat niet meer, maar Rockstar bezit wel de rechten. Toch is er simpelweg de mankracht niet om de game nu te maken.
Kans: 10%

Manhunt 3
Rockstar heeft best lef, maar een nieuw vervolg op Manhunt? De eerste twee games hebben daarvoor te veel stof doen opwaaien over geweld in games. Bovendien was Manhunt 2 een matige titel.
Kans: 0,2%

Doron Feinstein
Senior Graphics Engineer at Rockst
Greater Boston Area Computer Games
Rockstar New England
Realtime Worlds, Mantis Vision, B
Ort Braude College
Experience
Senior Graphics Engineer
Rockstar New England
[redacted]
Worked before on
GTA 5 (Shipped on September 2013)

Power Spy

- Daar droomt Ed ook elke dag van, dat redacteuren twitteren dat hun tekst Gold is.
- Rockstar had GTA Online beter GTA Offline kunnen noemen.
- Hadden ze ook minder gezeik gehad, want hé, het is gratis.
- The Sims 4 komt in 2014.
- De vriendin van Wouter weet nu in ieder geval dat ze nog even een sociaal leven met hem heeft.
- Zover dat natuurlijk mogelijk is met Wouter.
- Door allerlei invoerrechten kost de PlayStation 4 straks in Brazilië 1800 dollar.
- Je zal 'm maar gepreorderd hebben voor Watch_Dogs en Driveclub...
- Sony heeft al aangegeven dat deze bizarre prijs niet goed is voor het merk PlayStation.
- Je meent het...
- De productie van de Wii is stopgezet door Nintendo. Ze zijn klaar met de console.
- Hopelijk is Powerspy's Tante Ger dat ook, want elke verjaardag weer Wii Sports en Wii Party spelen, begint behoorlijk te vervelen.
- Vrijwel de hele PU-redactie was aanwezig op de afgelopen Firstlook in de Utrechtse Jaarbeurs.
- En hoe goed de anderen ook hun best deden, wederom bleek Ed de populairste redacteur.
- Moeten we bij PU misschien wat meer senioren aannemen?
- Overigens kon zelfs Ed niet tippen aan de populariteit van de PU-boothbabes. Het bleken de ideale sales-personen.
- Als zij met zwoele stem aan een gamer vroegen of ze een abonnement op het blad wilden, zei niemand nee.
- Nu maken we natuurlijk ook een vrijwel perfect blad...
- We willen hierbij wel duidelijk stellen dat de PU boothbabes niet de vriendinnen van Sam waren. »

Power Spy

● Zo'n Casanova is hij nou ook weer niet.

● Al had ie na afloop van de beurs natuurlijk wel van alle dames hun telefoonnummer gekregen.

● Winnaar van de meest bizarre uitspaak van de maand was DICE. Na het online komen van de bèta van Battlefield 4 en de rapportage van de aanwezige bugs, meldden ze ronkend aan de media dat ze die bugs gingen verhelpen.

● Ja, wat had je anders willen doen. Lekker laten zitten?

● GTA V heeft inmiddels zo goed verkocht dat elke gamer in Nederland het spel in z'n bezit heeft.

● Nu maar hopen dat ook mijn tante Ger 'm heeft gehaald, dan hebben we misschien nog een leuke verjaardag voor de boeg.

● De Powerspy weet echter niet of tante Ger daar genoeg swag voor heeft...

● Er is een Kickstarter-campagne gestart voor een remake van de legendarische flightsim Red Baron.

● JJ werd bijna onpasselijk van het bericht omdat het hem deed terugdenken aan zijn beginjaren bij de PU toen hij veroordeeld was tot het recenseren van flightsims. Dit was namelijk het enige genre dat niemand binnen de toenmalige redactie wilde doen.

● En elke flightsim kwam met een manual van dik driehonderd pagina's,

● Sinds die tijd leest JJ ook geen boeken meer...

● John Carmack, een van de grote mannen achter Quake, zegt niet bepaald overtuigd te zijn van een eventueel succes van de SteamBox van Valve.

● Misschien moet Carmack eerst zelf maar weer eens wat goeds presenteren voor hij zijn grote mond opentrekt.

● De makers van de Total War-serie gaan een nieuwe alien-shooter maken. »

OPNIEUWS

Om de tijd tot The Last Guardian mee te vullen

Drie Ico-achtige games op komst

Toen Ico in 2002 verscheen, heb ik 't bijna letterlijk met open mond gespeeld. En al jaren zit ik te wachten op een game die dit meesterwerk overschaduwt. Tot die tijd troost ik me met de komst van een aantal avonturen die wat mij betreft best in de schaduw van Ico mogen staan.

De serene sfeer, het geweldige gevoel van schaal, de minimale mogelijkheden, de emotionerende band tussen de personages, de manier waarop het spel thema's als kwetsbaarheid, afhankelijkheid, liefde en verlies invoelbaar maakte; het was allemaal écht volwassen, en in elk geval eens heel wat anders dan de machtswellustige geweldsporno die meestal in de videogamehitlijsten domineert.

Helaas zijn de volwassen thema's na Ico en Shadow of the Colossus weer zo'n beetje uit

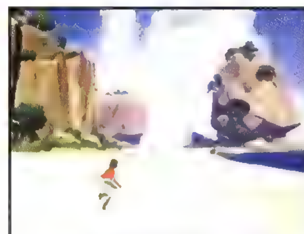
door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

de AAA-videogamemarkt verdwenen, en zitten we al jaren te wachten op The Last Guardian, de échte nieuwe game van Team Ico, die waarschijnlijk ergens in 2014 voor de PS4 verschijnt, of toch op z'n minst in de loop van volgend jaar voor die machine wordt aangekondigd, schrijf ik hoopvol.

Om de tijd tot The Last Guardian te vullen, kunnen gamers die hongeren naar volwassen thema's natuurlijk grazen in de indiegamemarkt, al vind je ook daar weinig wat Ico evenaart (Journey, Fez, dat was het wel). Dat gezegd hebbende: ook als een spel een béétje naar Ico neigt, vind ik het al interessant. En daarom volg ik de volgende drie games op de voet.

RIME

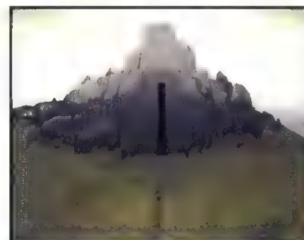
Een mager jongetje met een fladderende cape dat over een ingestorte brug naar een to-



ren holt, met een stok zwaait en puzzels moet oplossen? Dat is wel heel erg Ico allemaal. Maar misschien weet de Spaanse studio Tequila Works van deze PS4-exclusive toch nog wat bijzonders te maken.

BELOW

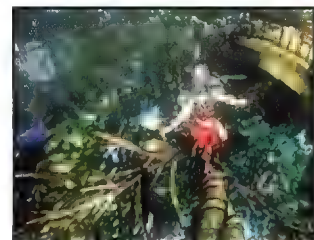
De makers van het meesterwerk Sword & Sworcery (nog steeds de beste game die je



op je iPad kunt spelen) maken voor de Xbox One een avontuur met een jongetje dat steeds dieper moet doordringen in een grot. Ondanks het ongebruikelijke bovenaanzicht, weet dit spel met zijn serene sfeer en minimalistische mogelijkheden wel degelijk de Ico-snaar te raken.

TOREN

Puzzelavontuur met een fragiel meisje, inclusief thema's als sterfelijkheid en 'volwas-



sen worden'. Het Braziliaanse Swordtales werkt er al tijden aan, maar volgend jaar moet dit potentiële meesterwerk dan eindelijk verschijnen voor PC en Mac. En het ziet er nu al betoverend fraai uit.



Nieuwe Wii U Zelda wordt de grootste ooit!

Leuk, die HD remake (Wind Waker HD) en spirituele opvolger voor 3DS (A Link Between Worlds) maar de echte hardcore Zelda-fans willen nu wel eens een echt kakelverse Zelda.

Volgend jaar op de E3 in LA zal Nintendo het spel onthullen, maar mijn Glazen Bol verwacht de game zelf pas in 2015. Goed nieuws is dat de nieuwe Wii U Zelda (in navolging van The Wind Waker) opnieuw een grote, te verkennen wereld zal krijgen die insiders zelfs Skyrim-achtig noemen. Ook schijnt de game minimaal tien dungeons te hebben. Sterker, het moet volgens Nintendo de grootste Zelda game ooit worden!

PC-hongelaartjes de lul

Fake GTA V download maakt slachtoffers

Top 3 vragen de afgelopen maand: 'wie wordt er in godsnaam kampioen in de eredivisie?', 'is Zwarte Piet racistisch?' en 'wanneer komt GTA V naar de PC?'

PC-gamers willen GTA V blijkbaar zo graag dat ze bereid waren een 18 GB Torrent naar binnen te hengelen die volgens de beschrijving de PC-versie van de nieuwe game van Rockstar zou bevatten... om



door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

vervolgens hun PC te besmetten met een dik virus.

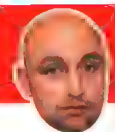
Kut natuurlijk voor diegene die het overkomt, maar hoe dom ben je als je hier in trapt. Denk je niet dat het in grote chocoladeletters op PU.nl had gestaan als GTA V verkrijgbaar was voor PC? Dat stond er dus niet, en dan zijn er toch dwazen die geloven dat een Torrent-site het spel of een gelekte versie ervan wél heeft. Dan is een shitload aan malware je eigen domme schuld.

En oh ja, NAC wordt dit jaar kampioen en we hebben Zwarte Piet nog nooit iets racistisch horen zeggen.

"We feliciteren het Rockstar-team met hun succes. We hebben er zin in om het verkooprecord terug te veroveren voordat de volgende GTA-titel verschijnt."



Kevin Flynn van Activision durft het niet aan om 'met Ghosts' te zeggen.



COMMENTAAR | JAN

twitter.com/janmeijroos

The Bureau doet 2K Marin de das om



Het moet een raar gevoel zijn voor de mensen van 2K Marin. Terwijl moedermaatschappij Take Two Interactive dankzij Rockstars GTA V enorme geldbedragen binnen hengelt, moet 2K Marin haar deuren sluiten en alle werknemers ontslaan. 2K Marin werd ooit opgericht om originele IP's te maken, maar dat is er eigenlijk nooit van gekomen.
De eerste game van de studio, BioShock 2, was nog een meer dan waardige sequel, maar The Bureau (de recente XCOM-game – zie screen) kende een zeer moeizame ontwikkeling en bij release lauwe recensies.
Het lijkt erop dat vooral The Bureau de ondergang van 2K Marin heeft ingeluid. Jammer, want aan originele ideeën en talent geen gebrek bij 2K Marin.

Snauneuzerij to the max

Het nieuwe quitten in FIFA 14

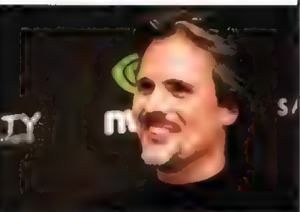
Dat ik een fanatieke FIFA-speler ben, zullen jullie wel weten. En dat ik nogal snel boos kan worden ook...



door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Vandaar dat ik me altijd enorm opwond over quitters die tijdens de Season Mode bij een snelle achterstand de stekker uit de wedstrijd trokken en dan zonder puntverlies door konden (pas na zeven minuten kostte zo'n zielige move je punten).
In FIFA 14 heeft EA eindelijk iets gedaan aan dit soort etterig gedoe: je krijgt nu altijd puntverlies als je quit.
Helaas blijkt de mensheid nog zieliger dan ik al dacht. In plaats van quitten, hebben sneuneuzen een nieuwe methode gevonden om triest te doen; eentje die nog veel vervelender is. Ze leggen namelijk bij een snelle, kansloze achterstand gewoon hun controller neer en doen de verdere wedstrijd niks meer. Waardoor je dus dik tien minuten moet uitzitten met niks doen...
De vraag stellen of ik een controllertje heb gemold toen dit me overkwam, is 'm beantwoorden.

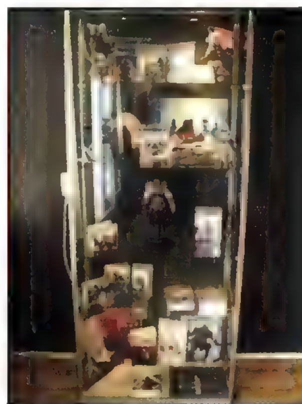
"De game-industrie heeft momenteel wat meer Pink Floyd nodig en wat minder Britney Spears."



Oddworld creator Lorne Lanning kent zijn klassiekers

Petje af

AC vitrine



door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Je hebt Assassin's Creed-fans, je hebt mega Assassin's Creed-fans én dan is er nog zo iemand als Peter Vorstenbos.
De man is al sinds dag één fan van Assassin's Creed en heeft ieder spel, iedere goodie, ieder boek en iedere scheet die er ooit rond AC is uitgekomen of gelaten, aangeschaft en tentoongesteld in een prachtige vitrine.
Ik buig het hoofd en neem hier mijn petje voor af...

Oma eist $28.000

Kostbaar zwaard verwoest

Een krasse tante uit Zuid-Korea heeft NC Soft aangeklaagd voor een schadevergoeding van 28.000 dollar vanwege een kapot zwaard...



door **JJ**
twitter.com/GKJJ

We hebben het in dit geval over een digitaal zwaard dat de 64-jarige dame in de MMO Lineage wilde 'enchanten', en dat tijdens die actie kapot ging. Er is namelijk altijd een risico bij het betoveren van items: het kan goed gaan en dan is je item nog meer waard, maar als het fout gaat, dondert je item in het virtuele zwarte gat.
Bij deze dame ging het niet bepaald om zomaar een zwaard. Ze was namelijk in het bezit van het zeer zeldzame Jin Myung Hwang's Conduct Sword, dat op de Koreaanse marktplaats goed is voor 28.000 echte, harde dollars!
Haar verweer was dat ze niet het waardevolle zwaard wilde betoveren (omdat ze wist dat het daarbij kapot kon gaan), maar een veel goedkoper item, en dat ze per ongeluk op het dure zwaard klikte. Met desastreuze gevolgen. De rechter zal binnenkort uitspraak doen. Benieuwd wat Judge Ed hier van had gevonden...

Power Spy

- De Powerspy is na de laatste alien-game echter een beetje klaar met dit genre.
- Hij heeft met andere woorden nog liever anale seks met een alien dan weer zo'n shooter te moeten spelen.
- En wat gaan de mannen van Total War dan inbrengen? Honderdduizend aliens in beeld?
- In de MP van Battlefield 4 komen vrouwelijke soldaten voor.
- Vrouwvriendelijk als de Powerspy is, kan hij daar prima mee leven. Zo lang ze maar aan de andere kant van zijn loop staan.
- Er is een comite benoemd om de kwaliteit van de Final Fantasy-serie te behouden.
- Dat zou dan de eerste keer zijn binnen de game-industrie dat een nieuwe game in elkaar geluld wordt.
- Naast JJ kreeg ook Ed deze maand zijn portie vertraging. De man had een vroege vlucht naar Madrid geboekt en hoopte rond een uur of 11.00 met zijn echtgenote het eerste terrasje in de Spaanse hoofdstad te kunnen bezoeken.
- In plaats daarvan stond hij om 17.00 uur 's middags op het vliegveld van Geneve! Uiteindelijk kwam ie 's avonds laat toch nog in Madrid aan, maar de stemming was toch effe iets minder zonnig dan het weer in Spanje tijdens de gemiste vakantiedag.
- Gelukkig was de KLM niet lullig met hun compensatie. Ed en zijn vrouw mogen voor 800 euro samen een nieuwe vlucht uitzoeken.
- Ed gaf al aan het liefst businessclass te willen vliegen naar Spanbroek, maar de Powerspy vreest dat hij in die omgeving beter de tractor of trekschuit kan gebruiken.
- Tot slot hoort de Powerspy steeds meer geruchten over Resident Evil 7 die in productie zou zijn.
- Misschien dat we dit keer eindelijk eens gaan schrikken van de actie en het verhaal, in plaats van de totaal verneukte besturing.


PS4
SPECIAL

KILLZONE SHADOW FALL



Natuurlijk zijn wij als Hollanders zo trots als een aap met zeven lullen dat Guerrilla Games met Killzone: Shadow Fall de PlayStation 4-lancering van glans voorziet. Jan speelde de nieuwste Killzone-game binnenstebuiten, en werd weer eens bevestigd in zijn mening dat de Amsterdamse studio tot de absolute wereldtop behoort.



Eerder dit jaar was Guerrilla's managing director en mr. Killzone Hermen Hulst heel stellig: "We zijn absoluut een launchgame, en we zouden ook niets liever willen." Het was februari, de plaats was New York en het PS4 reveal-event was net een paar minuten afgesloten. De discussie achter gesloten deuren die daarop volgde, werd niet alleen bijgewoond door leden van het Shadow Fall ontwikkelteam, maar ook door Matt Southern, game-director van Driveclub. "Jullie zijn toch ook een launchgame?", vroeg een glunderende Hulst aan Southern. "Yep, daar gaan we voor", bevestigde Southern. Het liep allemaal effe anders...

Jan IS ZO TROTS ALS EEN AAP

Strakker dan strak

Ook als Driveclub niet was uitgesteld, was Killzone: Shadow Fall (K: SF) de belangrijkste PS4-launchgame geweest. Vice-president of Sony Worldwide Studios, Michael Denny, zei het me zelf tijdens een interview dat ik met hem had tijdens Gamescom. Of wist hij toen al dat Driveclub de lancering niet ging halen? We zullen het nooit weten.

Wat ik inmiddels wel weet, is dat twee dingen direct opvallen als je K: SF gaat spelen: de graphics zijn fantastisch en de controls strakker dan de strakst gespannen vioolsnaar.

Terwijl de current-gen consoles grafisch lopen te kraken en te puffen, heb je tijdens het spelen van Shadow Fall het gevoel op een high-end PC te spelen. Scherpte, belichting en high-res texturen zijn van een ongehoord niveau. En als je dacht dat de gezichtsuitdrukkingen van de personages in



Beyond er levensecht uitzagen, dan weet je nu echt niet wat je ziet. Zweetdruppels, rimpels, poriën, ja zelf neushaartjes zijn zichtbaar.
Natuurlijk, als je nu op een dikke PC Battlefield 4 draait en alles op ultra zet, kun je je afvragen hoe next-gen proof de PS4 en de Xbox One zijn, maar die vlieger gaat niet helemaal op. Met de PS4 haal je in een keer een kastje in huis en ben je voor zes à zeven jaar klaar. En als ik zie waar Guerrilla nu al toe in staat is, dan kun je alleen maar dromen van al het moois dat er de komende jaren nog aan staat te komen. Lang verhaal kort: grafisch-technisch bezien is K: SF heel, heel erg fraai.



weetje • weetje

De data op schijf van K: SF was ooit 290 GB! Dat hebben de techneuten van Guerrilla terug weten te brengen tot 39,7 GB.

Berlijn, Israël

Nog veel mooier, of, beter gezegd, indrukwekkender vind ik het contrast dat Guerrilla in het nieuwe universum heeft geschapen.
Killzone: Shadow Fall speelt zich dertig jaar na Killzone 3 af. Op planeet Vekta leven voormalige aartsvijanden Vektans en Helghast in 'gespannen vrede': vlak naast elkaar maar gescheiden door een enorme muur.
De Vektans hebben een groot deel van de planeet Helghan vernietigd en miljoenen doden op hun geweten. Een soort intergalactische Verenigde Naties besloot toen dat de overgebleven Helghast zich gedwongen als vluchtelingen op Vekta moesten vestigen, hetgeen schoorvoetend werd geaccepteerd door de Vektans.
Wat volgde is een situatie die doet denken aan het Berlijn tijdens de Koude Oorlog of recenter, de situatie tussen de Palestijnen en Israëliërs op de Westoever.



Er is dus sprake van een gewapende vrede, waarbij beide partijen naast elkaar leven maar elkaar voor geen stuiver vertrouwen.
De Helghast zijn in alles duidelijk de onderliggende partij. Zo hebben ze door de economische sancties van de Vektan veel minder resources tot hun beschikking. Waar het Vektan-deel baadt in luxe, is de sfeer aan de andere kant van de muur grimmig, armoedig en militaristisch. Mensen slapen in containers, werken massaal in fabrieken en overal vind je wachttorens, hekken en prikkeldraad. Dat laatste niet alleen om de Vektans buiten de deur te houden, maar ook om het eigen volk binnen te houden. Want veel Helghast willen proeven van de overdaad en welvaart en proberen naar de andere kant te vluchten. En dat willen beide regimes voorkomen. Het is Oost- en West-Berlijn all over again...

Minder zwart-wit

Zoals verwacht, is het bestand tussen beide partijen brozer dan een bejaarde met botontkalking en gebeurt er natuurlijk iets waardoor de vlam letterlijk en figuurlijk in de pan slaat. Ik zal niet verklappen wat, maar het is een van de vele what-the-fuck momenten die de game huisvest. Denk terrorisme. Denk aanslag. Denk 'wow'.
Vanaf dat moment is er voor Shadow Marshal Lucas Kellan geen weg meer terug. Waar hij eerst nog wat shady missies voor Security Agency Director Sinclair uitvoerde, is het vanaf dat moment vol aan... maar niet op de manier die je wellicht zou verwachten.

"De singleplayer campagne is om te zoenen en in te lijsten."

In mijn preview schreef ik al dat de OWL (je companion drone met diverse functionaliteiten) de Killzone gameplay van veel meer tactiek voorziet. De nieuwe Killzone is geen run & gun shooter meer waarbij je van shootout naar shootout sprint. Sterker, er zijn levels/missies/hoofdstukken waarin je helemaal geen gun trekt en je meer het idee hebt dat je een game als Dead Space (1), Chronicles of Riddick of (heel af en toe) Mass Effect 2 speelt. Zo krijg je in een verlaten ruimteschip te ma-



Zo met z'n hoofd voorover gebogen liep mijn vader ook altijd. Zucht, mijn walking dad...

In deze Killzone heb je veel bos battles.



Zo'n trap kan in een multiplayer map met Engelstaligen al snel tot spraakverwarring leiden. Want 'trap' betekent in 't Engels 'val'. Dus jij schreeuwt 'trap', Engelsen denken aan een val. Kun je nagaan als je duidelijk wil maken dat iemand een val maakt van de trap...

ken met (leuke) puzzelelementen die je eerder in God of War zou verwachten. Je wapens gebruik je ook niet als je op een gegeven moment gevangen bent genomen (en door de Helghast bruut gemarteld wordt) en je met de hulp van een geheimzinnige sidekick kunt ontsnappen. Je zult dan minutenlang moeten sneaken om onopgemerkt te blijven.

In datzelfde level zal een andere sidekick je met een sluipschuttersgeweer bijstaan. Aan jou de keus om je vijand tactisch te markeren óf een schakel van een hijskraan kapot te schieten om zo een container bovenop een groep vijanden te laten ploffen. Altijd weer een feestje.

Daarnaast is Shadow Fall veel meer verhalend dan eerdere Killzone-delen. De ingame tussenfilmpjes zijn likkebaardend en nemen vooral de tijd om de sfeer en het universum om je heen te duiden. Het verhaal is niet direct Nobelprijs materiaal, maar zorgt er wel voor dat de wereld wat minder zwart-wit overkomt dan je in eerste instantie zou denken.

Wanneer een bewoner aan de Helghast kant van de muur je toebijt 'wat je hier komt doen en wat zij je misdaan hebben dat ze in deze omstandigheden moeten leven', plant dat toch even een zaadje in je brein dat op z'n minst tot nadenken stemt.

Eigen aanpak

Natuurlijk zijn er genoeg momenten dat je meer traditionele shooter gameplay krijgt voorgeschoteld, maar ook dan gebeurt dat op spannende manieren, want ook hier is run & gun ingewisseld voor wat bedachtzamere gameplay.

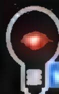
Op Easy knal je overal redelijk makkelijk doorheen maar op Normal zul je regelmatig down gaan. Als dat gebeurt, heb je altijd nog de OWL die je kan reviven, maar dat kan hooguit maar een keer of drie; daarna zijn je boosterpacks annex medikits op.

Het loont dan ook om veel gebruik te maken van je vliegende robotvriend die vijanden tijdelijk verlamt met een stun, een schild optrekt of simpelweg baddies voor zijn rekening neemt zodat jij een omtrekkende beweging kunt maken om ze te flanken.

De drone commandos kies je via het touchscreen van de hemelse PS4-controller (zie kader) en vervolgens activeer je de actie met L1.

De lay-out van de levels varieert van smal en benauwd tot weids en open, en met name in die laatste omgevingen ben je vrij om te gaan waar je wil en voor een eigen aanpak te kiezen. Daarbij is je echo tool, waarmee je de omgeving kunt scannen, van levensbelang. Deze geeft belangrijke punten in de map weer en doet vijanden oranje oplichten.

Ook zal je veelvuldig op je hoofddoelknop moeten rammen waarna een oranje indicator aangeeft waar je ongeveer heen moet. Op die manier krijg je ook secundaire doelen in beeld waarbij heel wat exploratie komt kijken.



weetje • weetje

Oorspronkelijk was de zipline bedacht als een losstaande tool die je waar je maar wilde kon gebruiken. De zipline werd tijdens de ontwikkeling geschrapt maar kwam via de OWL weer terug.

weetje • weetje

Afgezien van een initiële 30 à 45 seconden kent K: SF geen laadtijden. Terwijl je speelt, of naar de bloedmooie tussenfilmpjes kijkt, zal het spel in de achtergrond de game steeds verder inladen. Top!

Nooit saai

Het loont om verschillende tactieken in te zetten tijdens je singleplayer avontuur. Sowieso kennen levels vaak meerdere entry points en als je goed zoekt, vind je regelmatig gangetjes waar je doorheen kunt kruipen om vijanden te omzeilen of te verrassen.

Zelfs in de 'krappere' levels zijn er altijd meerdere routes, waardoor de afwisseling groot blijft.

Echt stealthy kun je de game niet spelen, wel kun je soms stealthy beginnen, maar vroeg of laat breekt onvermijdelijk de pleuris uit en is het knallen geblazen om je vege lijf te redden.

Wanneer je eenmaal alle moves, wapens en skills onder de knie hebt, kun »

HULDE AAN DE PS4-CONTROLLER

De Xbox 360 controller heeft mijn voorkeur boven de PS3 controller als het shooters betreft. Voor andere genres maakt het me niet zoveel uit, maar bij shooters is het een wereld van verschil. Echter, met de PS4-controller hebben we een nieuwe koning in huis. De PS4-controller is zo enorm precies en voelt zo lekker aan dat ik gewoonweg verbaasd was hoe makkelijk ik het ene na het andere headshot maakte.

Hij ligt lekker in de hand, de pookjes en de triggers klikken en drukken precies goed, en de nauwkeurigheid van besturen is ronduit een verademing.

Auto-aim en richthulp zitten dan ook niet langer in het spel, zelfs niet stiekem een beetje, zoals bij sommige current-gen shooters het geval is. Een hele dikke pluim!

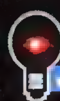


Alleen nog een uithangbordje van Turks Theehuis Kebabbel, en het is net alsof je in Amsterdam Oost bent.

je gaan variëren en dingen uitproberen. Ronduit heerlijk is het om je drone een kabelbaan te laten uitwerpen, van boven naar beneden te roetsjen bovenop een vijand, direct je drone naar links te sturen, zelf naar rechts te sprinten en de twee overgebleven vijanden door het hoofd te knallen.

Een mooi gezicht is de Battlefield-achtige schade die aan de omgeving wordt toegebracht en de mogelijkheid om cover kapot te knallen. Zo scande ik via mijn Echo Location tool een appartement, spotte twee Helghast achter een dun wandje en besloot de wand te trakteren op een lading lood waarmee ik het stucwerk én de baddies vernietigde.

Dit stoeien met de omgeving, de mogelijkheden van de levels en de vele opties van je OWL, maken dat de shootouts nooit en te nimmer saai of voorspelbaar worden.



weetje • weetje

Guerrilla werkt momenteel aan een andere game; een geheimzinnige nieuwe IP. Het wordt geen nieuwe Killzone, maar meer weten we op dit moment nog niet. Pogingen om Guerrilla medewerkers dronken te voeren om zo nieuws boven tafel te krijgen, liepen, afgezien van een enorme drankrekening, op niets uit.

Kritiek?

Is er dan helemaal geen kritiek op Shadow Fall te leveren? Jawel, maar dat zijn slechts kleine vlekjes op het blazoen.



Zo vind ik sommige eindbaasgevechten te makkelijk, breken missies af en toe wel erg abrupt af en kent ook deze game wat minuscule schoonheidsfoutjes.

Tevens is de flow soms wat gesegmenteerd en zijn er rare plotgaatjes (zo lijkt het me vrij onwaarschijnlijk dat je met een EMP granaat zomaar langs een grenspost kan wandelen terwijl je gescand wordt).

Maar nogmaals, dat zijn slechts details. Voor het leeuwendeel is de singleplayer campagne er eentje om te zoenen, in te lijsten en gewoon meteen na de eindcredits nog een keer te gaan spelen.



SECUNDAIR VUUR

Je zou het in 't heetst van de strijd bijna vergeten, maar diverse wapens hebben een zogenaamde secundaire vuurfunctie; een welkome aanvulling aangezien je maar twee wapens met je mee mag nemen.

Zo is jouw Marshal rifle voorzien van een standaard automatische vuurkracht waar je qua geluid en snelheid al snel verliefd op zult worden. Schakel je echter door naar de tweede functie, dan krijg je een sniperrifle waar je bang van wordt.

Nadeel: de gun dient in deze mode eerst gecharged te worden voor ieder nieuw schot. Voordeel: één enkel schot is zo krachtig dat vijanden meters door de lucht vliegen wanneer ze geraakt worden. Met één welgemikt schot kun je zelfs twee vijanden ineens uitschakelen.

Het secundaire vuur zal ook in MP-potjes al snel het verschil tussen winst en verlies gaan betekenen. Deze verkrijg je door attachments op de bestaande wapens te zetten zoals een red dot of een grenade-launcher. Geef maar toe; je weet dat je het wil!

Multiplayer

Natuurlijk kent K: SF een uitgebreide multiplayer die, zo bekende Game Director Steven ter Heide openlijk, wellicht nog niet alles huisvest wat de makers oorspronkelijk voor ogen hadden. Daarom kun je minimaal een jaar lang op gratis en betaalde DLC rekenen die onder andere een coöperatieve modus zal toevoegen en heel veel nieuwe maps.

Het toffe van Shadow Fall is dat alle wapens en vaardigheden van de verschillende klassen al van meet af aan unlockt zijn. Dat doen de makers omdat de multiplayer niet moet draaien om hoeveel uur je erin pompt maar hoe vaardig je bent. Uiteraard scoor je nog steeds punten waarmee je attachments kunt unlocken en upgrades voor je wapens kunt vrijspelen om je zo nog meer toe te kunnen leggen op een bepaalde speelstijl. De drie klassen Scout, Support en Assault zijn veelzijdig genoeg en kun je omschrijven als 'voor ieder wat wils'.

Waar Shadow Fall zichzelf in de singleplayer echt opnieuw uitvindt, volgt de multiplayer wat meer de heersende norm. Toch zijn er flink wat singleplayer elementen terug te vin-

Nooit wijzen. Alleen dommen wijzen.

den in de multiplayer. Zo beschikken de drie klassen aan beide kanten eveneens over een companion drone, alleen nu met een specifieke vaardigheid.
Het contrast tussen het luxueuze, zonovergoten, hypermoderne Vektan-deel en het donkere, regenachtige, bijna depressieve Helghast-deel zien we ook terug in de maps van de multiplayer. Toch zijn het vooral de speciale vaardigheden per klasse die ervoor zorgen dat je een bepaalde speelstijl kunt uitbouwen.

"Dé must-have PS4-titel voor de komende maanden."

Tijdelijk sneller rennen en een schild plaatsen is bijvoorbeeld een combinatie die me erg goed beviel. Neem daarnaast een wapenbroeder die een helende drone boven zijn schouders heeft cirkelen, en je houdt het opvallend lang vol in het heetst van de strijd.
De balans van skills is daarbij van groot belang. Cloaken als Scout is erg handig, maar een tactical echo van de Support maakt deze sneaky skill direct weer zichtbaar.

Oneindige warzones

Belangrijkste levensader van de multiplayer van Shadow Fall zijn de Warzones, wat feitelijk de verzamelnaam is voor alle aanwezige spelmodi. Crux zit 'm in het feit dat de Warzones in potentie oneindig zijn. Er zijn een aantal 'standaard' Warzones aanwezig (variaties van de bekende Conquest, Team Deathmatch en Capture The Flag modi), maar de community kan naar hartenlust zelf modi maken met de maps en de parameters die Guerrilla aanbiedt. Ik heb het hier dus niet over een leveleditor, want de maps en de layouts liggen vast, echter, onder welke omstandigheden de Warzones zich laten spelen, is aan de gamers zelf. Zo kun je Assault only, Support only en Scout only modi bedenken of modi met maar één type wapen. Of modi zonder speciale skills. Of modi met enkel een speciale vaardigheid. Of een knifekill only mode.
Die keuze is aan jou, en als je zelf geen zin hebt om daar over na te denken, kies je modi die door de community gemaakt zijn of die door Guerrilla Games (die alles monitort) gehighlight worden.

Typische Helghast-omgeving met treurwilgen en pijnbomen.

Alle aanvullende multiplayer maps die na de launch beschikbaar komen, zijn gratis. Overigens is Guerrilla Games geen liefdadigheidsinstelling geworden. Er komen zes betaalde DLC-pakketten die je in een keer reserveert via de seasonpass. Deze zal 20 dollar gaan kosten en onder meer een aanvullende coöpspelmodus bevatten. Daarnaast zullen er voor deze mode diverse coop-mappacks verschijnen.

Totaalpakket

Een launchgame afleveren is één, en dat die er dan mooi uitziet, is wel het minste dat je mag verwachten bij een nieuwe console (zeker van Guerrilla dat technisch sowieso altijd al tot kleine wondertjes in staat lijkt), maar dat men het vervolgens heeft aangedurfd om de bekende Killzone-formule flink op te schudden en de gameplay ondersteboven te gooien, is prijzenswaardig.
Dat de singleplayer campagne vervolgens de meest uitgebreide is van alle Killzones is een zeer aangename verrassing. Neem daarbij de robuuste multiplayer waar we - als alle beloften worden waargemaakt - zomaar een jaartje zoet mee kunnen zijn, en je mag spreken van een zeer complete shooter.
Oftewel: dé must-have PS4-titel voor de komende maanden heet Killzone: Shadow Fall.

SCORE 93

Killzone: Shadow Fall is veel meer dan een shooter met mooie graphics. Sterker, Guerrilla redt eigenhandig de PS4-launch en levert tegelijkertijd de beste Killzone ooit. Dat maakt Shadow Fall tot een system seller én een instant klassieker.

JAN

De singleplayer geeft met zijn tien à twaalf uur de concurrentie het nakijken. Daarna ga je natuurlijk nog weken, zo niet maanden los met de multiplayer.

11+ UREN

18

BASICS

FIRST-PERSON SHOOTER
GUERRILLA GAMES / SCEE
1 - 24 SPELERS
29 NOVEMBER 2013

DE PLUSSEN ÉN MINNEN
PLAYSTA

Laat de champagne maar knallen! Na zeven jaar met de PS3 te hebben doorgebracht, kunnen we eindelijk aan de slag met z'n opvolger. Of er écht reden is voor een feestje, lees je op de volgende twee pagina's waarin hardware-geek Florian alle details over de PS4 met je deelt. Moeten we in onze blote reet naar de winkel rennen of... ?



RELEASE EN PRIJS

De PS4 komt 29 november uit en kost 399 euro. Voor dat geld krijg je de console met een 500GB harddisk, DualShock 4 controller, HDMI kabel, micro-USB kabel om je controller mee op te laden, mono-headset voor voice chat en een stroomkabel.
Aan een console zonder games heb je niks, en een extra controller en de PlayStation Camera horen er eigenlijk ook wel bij. Op die manier kost de PS4 je al snel een hoop meer. Een simpel rekensommetje:

- Console: 400 euro
- 2 games: 130 euro
- Extra DualShock 4 controller: 60 euro
- PlayStation Camera: 50 euro

Opgeteld: 640 euro! Een betere optie is de Killzone: Shadow Fall bundel. Je krijgt dan de PS4 met de nieuwe Killzone (en die is tof, weet je inmiddels), twee controllers en de camera voor 499 euro.

SPECS

De PS4 heeft flink wat power onder de kap. De X86 CPU bestaat uit 8 cores, de console heeft 8GB GDDR5 RAM tot z'n beschikking, wat resulteert in maximaal 176GB/s bandbreedte en de grafische kaart heeft 18 compute units, wat neerkomt op 1.84 teraflops. Voor de niet-nerds onder ons: het komt erop neer dat de PS4 ongeveer tien keer zo krachtig is als de PS3!
In de praktijk zal dit kunnen (gaan) resulteren in games die veel groter en gedetailleerder zijn dan op de PS3. Je moet denken aan realistischere lichteffecten, complexere physics en particle effects, mooiere character animaties, scherpere textures, hogere resoluties en stabielere framerates.
De PS4 is op papier de krachtigste next-gen console, al zal er ook een hoop afhangen van de manier waarop het operating system omgaat met deze power.

INPUT/OUTPUT

De PS4 heeft een HDMI uitgang, maakt 480p, 720p, 1080i en 1080p resoluties mogelijk en is geschikt voor 3D films en games. De 4K resolutie (ultra HD) staat ook gepland, maar is alleen voor foto's en films.
Er zit een Optical Out in voor je 5.1 of 7.1 surround set, een Ethernet ingang, een AUX ingang voor de PlayStation Camera, twee 3.0 USB ports en een ingang voor de stroomkabel. De PS4 heeft net als de PS3 een interne voeding. Ondersteuning voor Wi-Fi en Bluetooth 2.1 is ingebouwd.

BLU-RAY

Net als de PS3 krijgt ook de PS4 een Blu-ray drive, maar de leessnelheid ligt nu een stuk hoger. Alle games staan gewoon weer op standaard Blu-ray schijfjes, maar Sony heeft laten weten dat de Blu-ray drive in staat is om nieuwe technieken te ondersteunen. Dat betekent dat de maximale opslag van 50GB van de huidige Blu-ray discs niet de limiet is voor de PS4. De meeste huidige stand-alone Blu-ray spelers zullen schijfjes van 100GB en zelfs 200GB data niet kunnen aflezen, maar de PS4 kan dit na een software update wel.

HDD

De 500GB 5400 RPM Sata II harddisk kan vervangen worden, maar mag niet dikker zijn dan 9,5mm. Je kunt er dus zelf een HDD ingooien van bijvoorbeeld 1.5 terabyte. Dat heb je ook nodig, want alle retail games moeten verplicht worden geïnstalleerd. Zo is Knack bijvoorbeeld 37GB, Killzone: Shadow Fall 39GB en Call of Duty: Ghosts zelfs bijna 50GB!



TION 4

OP DE ACHTERGROND

Wachten op firmware updates, game patches, install schermen en het syncen van je Trophies is op de PS4 verleden tijd. De console is namelijk in staat om al deze data op de achtergrond te downloaden en te installeren!

Ook games die je van de PlayStation Store trekt, hoeven niet meer helemaal compleet gedownload te worden, voordat je kunt spelen. De PS4 zal in eerste instantie alleen de benodigde data downen en zal dan op de achtergrond de rest binnenhalen en installeren. Volgens Sony moet dit erg rap gaan (afhankelijk van je internetverbinding) en kan je praktisch meteen beginnen met gamen.

DUALSHOCK 4

De PS4-controller is iets groter geworden, de knuppeltjes hebben een inkeping voor je duimen, de triggers lopen nu iets omhoog en Start en Select zijn vervangen voor een Option en Share knop. Daarnaast heeft de DualShock 4 een touchpad, vergelijkbaar met die van de PS Vita, een lightbar voor PS Move-achtige functionaliteit en er zit een speaker in.

De controllers kunnen worden opgeladen als de PS4 op stand-by staat en er kunnen maximaal vier controllers tegelijk worden aangesloten.

PLAYSTATION PLUS



Om online te kunnen gamen, ben je op de PS4 verplicht om PlayStation Plus member te worden. Dit kost je 50 euro per jaar, maar er zitten meer voordelen aan dan alleen de mogelijkheid om online te kunnen gamen.

Zo krijg je eerder toegang tot gamecontent en demo's, mag je meedoen met bèta's, worden updates en patches in stand-by mode automatisch geïnstalleerd, heb je 1GB aan Cloud opslag tot je beschikking en krijg je korting in de PlayStation Store.

Het mooiste van PlayStation Plus is de toegang tot de Instant Game Collection. Elke maand krijg je nieuwe games, die je kunt spelen zolang je PS+ member bent. Je lidmaatschap is geldig op je PS4, PS3 en PS Vita en je krijgt voor alle platformen content. De eerste gratis games voor de PlayStation 4 zijn Resogun en Contrast.

FOOTAGE UPLOADEN

Tijdens het spelen op je PS4 wordt er automatisch vijftien minuten aan gameplay footage opgenomen, en met één druk op de 'Share' knop van je controller kun je iedereen laten meegenieten van je acties door de footage te uploaden naar je Facebook pagina. Via Ustream of Twitch is het zelfs mogelijk om urenlang je footage live te streamen!



REMOTE PLAY

Als je een PS Vita in huis hebt, kun je alle PS4 games streamen naar je handheld. Zodra iemand anders de tv nodig heeft, kan je dus gewoon doorspelen op de PS Vita, vergelijkbaar met de Wii U. Dit gebeurt via Wi-Fi en het is dus mogelijk om onderweg je PS4 game verder te spelen, al laat Sony weten dat Remote Play het beste werkt op hetzelfde netwerk als waarop de PS4 is aangesloten.

Het is bij bepaalde games ook mogelijk om de PS Vita als extra controller te gebruiken, of om samen op de bank dezelfde online multiplayer game te spelen.



PLAYSTATION CAMERA

Het antwoord van Sony op Kinect is de PlayStation Camera. Er zitten twee 720p camera's in, waardoor het apparaat je kamer kan inscannen en kan bepalen waar je zit en met hoeveel mensen je aan het gamen bent..

Je kunt op de PS4 inloggen via face recognition en de console en bepaalde games besturen met bewegingen en voice commands. De camera ondersteunt de PlayStation Move controllers en kan de lightbar op de PS4-controller volgen.

PS4: IT ONLY DOES GAMES?

Zo op het eerste gezicht lijkt het erop dat alles aan de PS4 top is, maar niet alle features zijn even fantastisch... en sommige ontbreken simpelweg.

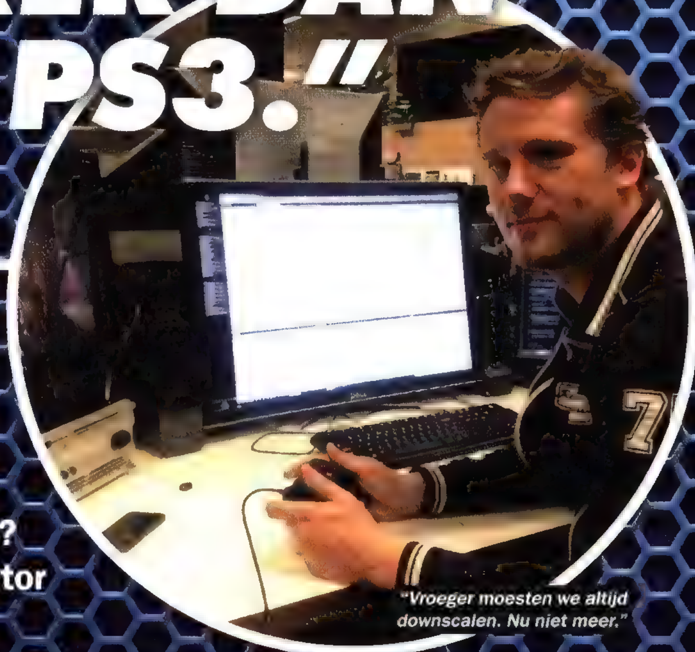
- Alle games moeten worden geïnstalleerd op de HDD.
- Niet backwards compatible met PS3, PS2 en PS1 games.
- Blu-ray film en DVD playback moeten geactiveerd worden.
- Over Gaikai is nog helemaal niks bekend.
- Geen game footage uploaden naar YouTube.
- Geen ondersteuning voor MP3.
- Geen ondersteuning voor DLNA. Films, muziek en foto's via een mediaserver streamen naar de PS4 kan je vergeten.
- Geen ondersteuning voor audio CD's.
- Geen custom wallpapers en themes.
- Je kunt geen externe HDD aansluiten voor multimedia of de opslag van games, saves, trailers etc.
- Kopiëren van video of audio naar de PS4 HDD kan niet.
- Niet mogelijk om je PSN naam te veranderen.

Met de PS3 ging Sony voor het ultieme multimedia-apparaat in je woonkamer, maar voor de PS4 heeft men die insteek dus duidelijk losgelaten.

"PROGRAMMEREN VOOR DE PS4 IS ZOVEEL MAKKELIJKER DAN VOOR DE PS3."



MICHIEL VAN DER LEEUW
[TECHNICAL DIRECTOR GUERRILLA GAMES]



"Vroeger moesten we altijd downscalen. Nu niet meer."

Razendsnel. Eenvoudig om voor te ontwikkelen. Een pure gamemachine. Technisch superieur. Allemaal schouderklopjes die de PlayStation 4 krijgt toebedeeld. Maar wat betekent dat nu precies in de praktijk? Jan sprak hierover met Guerrilla Games' technical director Michiel van der Leeuw.

Dat de PlayStation 4 een veel snellere machine is dan zijn voorganger, snapt elke dwaas. Maar deze keer buitelen ontwikkelaars werkelijk van vreugde over elkaar heen om hun steun aan Sony te betuigen.

Bij de vorige generatie consoles werd door third-party developers als Ubisoft, Activision en EA veelal geprogrammeerd voor de Xbox 360 waarna games werden doorgezet naar de PS3.



"We hebben liever twaalf of zestien heel slimme, A.I.-gedreven vijanden dan zoveel mogelijk bad guys in het scherm, alleen omdat het kan."

Reden: de PS3 was een 'bitch' om voor te programmeren. Desondanks hebben de first-party studio's van Sony wel degelijk laten zien wat voor moois er uit diezelfde PS3 te persen viel. Denk aan grafische meesterwerkjes als God of War 3, de Uncharted-reeks, The Last of Us, Killzone 3 en Beyond.

Toch moest het anders voor de PS4.

PU: ***Hoe anders dan wel? En waarin uit zich dat?***

Michiel: "Op zoveel punten is het makkelijker om voor de PS4 te programmeren dan voor de PS3. Dat heeft natuurlijk te maken met de architectuur van het apparaat, zeg maar de manier waarop de machine is opgebouwd. Zo heeft de PS4 enorm veel en snel geheugen. Zowel de CPU als de GPU maken gebruik van hetzelfde geheugen. Daarnaast zijn de technical guidelines veel simpeler in vergelijking met de PS3. We zijn veel minder lang bezig met optimaliseren en zaken implementeren. We houden nu veel meer tijd over om leuke en mooie games te maken."

PU: ***Kun je nóg iets noemen waaraan je merkt dat ontwikkelen voor de PS4 makkelijker is dan vroeger voor de PS3?***

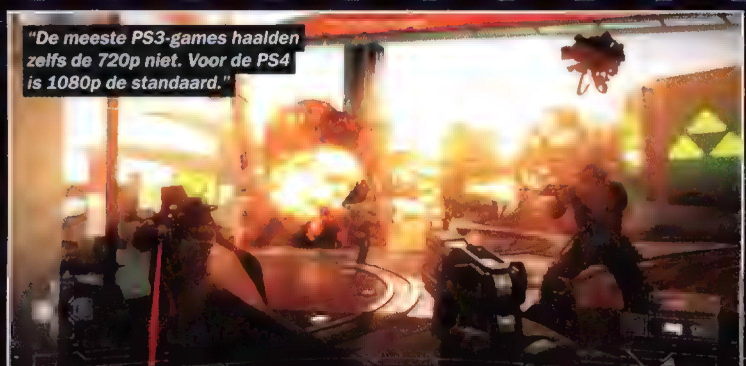
Michiel: "Je zou het misschien niet zeggen, maar de share-functionaliteit is ook voor ons enorm handig. Debugging is veel makkelijker geworden. Als we een crash ervaren of iets geks zien, hoeven we maar op de share-knop te drukken om de laatste vijftien minuten van de game terug te halen. Dat maakt het vinden van fouten een stuk minder bewerkelijk. Tegelijkertijd is het ook een beetje eng. We gaan straks iedere rare ragdoll animation terug zien op internet. Spelers gaan massaal gekke dingen posten. Je staat als gamemaker dus nog meer in de spotlight, zowel met je goede prestaties als met je fuck-ups."

PU: ***Bij de PS3 moesten jullie altijd rekening houden met de limieten van het apparaat. Is dat nu niet meer het geval?***

Michiel: "Vroeger moesten we altijd downscalen. Nu niet meer. Neem de scène in Shadow Fall waarbij het hoofdpersonage undercover als vluchteling langs een grenspost moet. Die

LAUNCHGAMES

- Flower
- Killzone: Shadow Fall
- Knack
- Resogun
- Sound Shapes
- Escape Plan
- Flow
- Angry Birds: Star Wars
- Assassin's Creed IV: Black Flag
- Call of Duty: Ghosts
- FIFA 14
- Battlefield 4
- Just Dance 2014
- Injustice: Gods Among Us Ultimate Edition
- LEGO: Marvel Super Heroes
- Madden NFL 25
- NBA 2K14
- War Thunder
- NBA LIVE 14
- Need for Speed: Rivals
- DC Universe Online
- Contrast
- Pinball Arcade



"De meeste PS3-games haalden zelfs de 720p niet. Voor de PS4 is 1080p de standaard."







"We houden nu veel meer tijd over om leuke en mooie games te maken."

scène kent 79 gedetailleerde personages en dat doet geen centje pijn. Dat was op de PS3 ondenkbaar geweest. Nu konden de ontwikkelaars gewoon losgaan. We zijn op een gegeven moment gestopt met tellen. Het mooie is, dat dit voor de hele game geldt. We hoeven niet langer custom technologie te maken voor specifieke scènes."

PU: ***Toch hebben jullie bij de multiplayer gekozen voor 24 spelers in plaats van 32. Dat had dus niets met technische beperkingen te maken?***
Michiel: "Nee, absoluut niet. We hadden makkelijk 32 spelers kunnen doen, maar we hebben dat getest en het leverde simpelweg geen leukere game op. Voor het teamplay-gevoel in onze game werkt 24 spelers het beste. Iets soortgelijks gaat op voor encounters in de singleplayer. Je kunt wel 30 vijanden tijdens een encounter op de speler afsturen maar op een gegeven moment levert dat geen beter spel op, dan wordt het alleen maar hectisch. We hebben liever twaalf of zestien heel slimme, A.I.-gedreven vijanden dan zoveel mogelijk bad guys in het scherm, alleen omdat het kan."

PU: ***Is de A.I. ook verbeterd door de extra paardekrachten van de PS4?***
Michiel: "Zeker, al durf ik te beweren dat we al een heel erg goed A.I.-systeem hadden in Killzone 3, misschien wel een van de beste ter wereld, dus daar konden we sowieso op voortborduren. Wat we nu hebben kunnen optimaliseren, zijn de animaties van de verschillende personages en de manier waarop die door de A.I. worden aangestuurd. Uiterlijk konden we altijd al verschillende vijanden maken, maar de manier waarop ze zich bewogen, leek overall genomen redelijk op elkaar. Nu kunnen we vijanden verschillend laten reageren en laten bewegen."

PU: ***Games in 1080p zijn nu een feit.. Dat zou een keer tijd worden. Dat werd ons al bij de PS3 beloofd...***
Michiel: "Da's waar. Ik geloof dat alleen Super Stardust HD die belofte waarmaakte. De standaard was 720p maar de meeste PS3-games haalden zelfs dat niet en draaiden sub-720p. Voor de PS4 is 1080p de standaard."

PU: ***Zijn er nog andere technische zaken die het vermelden waard zijn?***
Michiel: "Om te beginnen de PS4-controller; die is zo precies, zo accuraat. Hierdoor is een heleboel techniek overbodig geworden. De game heeft geen auto-aim of andere assists meer; je hebt het simpelweg niet meer nodig. Waar ik verder enorm trots op ben, zijn de laadtijden of beter gezegd de afwezigheid ervan. Alleen tijdens de eerste keer opstarten ben je een half minuutje aan het laden om je savegame en speler-profiel aan te maken. Dan volgt een introfilm en daarna nog even een halve minuut laadtijd. Daarna zie je nooit meer een laadbalk in je beeld. Ik denk dat we daar deze generatie ook definitief van af moeten. Vroeger had je een spelcartridge die stopte je in je Nintendo console en je kon spelen. Gaandeweg kwam er steeds meer onnodige afleiding bij. Als jij een uur je console aan hebt staan, moet dat ook een uur gametijd zijn. De tijd van patchen en updates draaien, of enorme laadbalken is voorbij. Dat gebeurt bij de PS4 straks allemaal in de achtergrond!" ✖



"De tijd van patchen en updates draaien, of enorme laadbalken is voorbij."

LAUNCH-WINDOW-GAMES

- Basement Crawl (PSN)
- Blacklight: Retribution (PSN, F2P)
- CounterSpy (PSN)
- Divekick (PSN)
- Doki-Doki Universe (PSN)
- Hohokum (PSN)
- N++ (PSN)
- Pinball Arcade (PSN, Cross Buy)
- Planetside 2 (PSN)
- Pool Nation Extreme (PSN)
- Playroom (pre-installed)
- Putty Squad (PSN)
- Super Motherload (PSN)
- Switch Galaxy Ultra (PSN)
- Tiny Brains (PSN)
- Warframe (PSN, F2P)
- Minecraft: Next-gen Edition (PSN)
- Skylanders: Swap Force (Retail)

POTENTIËLE TOPPERS VOOR 2014

- InFamous: Second Son
- The Order: 1886
- The Witcher 3
- Driveclub
- Watch_Dogs
- Final Fantasy XIV
- Outlast
- The Crew
- The Division
- Dying Light
- Mad Max

WAT VINDT D

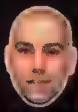


De PlayStation 4 was koud op de PU-redactie gearriveerd of alle redacteuren stortten zich als hongerige wolven op het nieuwe apparaat van Sony. Natuurlijk wilde iedereen zijn plasje erover doen...

NU HALEN OF NOG EFFE WACHTEN?



Nu halen. Zonder meer. Ik ben klaar met de current-gens.



Als ik zo minachtend een blik werp op dat trieste lijstje aan launchtitels zou ik zeggen: wacht op z'n minst tot Infamous: Second Son er is.



Met het wegvallen van Driveclub blijft voor mij alleen Killzone: Shadow Fall als launchgame over. Tel daarbij op dat het grafische verschil minder groot is dan tussen PS2 en PS3, en ik voel nog geen honderd procent must buy. Ik denk dat we de power van de PS4 pas over een tijdje gaan zien.



Nu halen!!! Wat, is ie niet meer verkrijgbaar zonder pre-order? Hmmm...



Ik wacht nog even, tot er drie games voor zijn verschenen die ik per se en wel meteen moet spelen.



Nu halen. We hebben bijna zeven jaar moeten wachten op de nieuwe PlayStation en dan ga je nu nog langer wachten? Hells no!



Direct halen! De eerste next-gen in Nederland moet je natuurlijk instant hebben, no doubt about it.



Nu halen. Er komen vette games op uit en m'n Wii U begint zich eenzaam te voelen als enige next-gen console onder m'n tv.



Knack is naast Shadow Fall op dit moment de enige Sony-game voor de PS4.

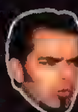
AANBOD LAUNCHGAMES: TOP OF FLOP?



Nu Driveclub is weggevallen moeten we eerlijk zijn. Het aanbod is het minste van alle PS-launches ooit. Maar goed, niemand doet dat expres, en over een jaar piepen we vermoedelijk anders.



Mede door het uitstel van Driveclub is de launch line-up wel erg magertjes geworden, vinden de PU-redacteuren.



Voor iemand met mijn smaak vind ik het erg oninteressant, maar de launch-periode van een console is ALTIJD het minst interessant. De sloot aan goede titels komt nog wel.



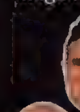
Het aanbod aan launchgames voor de PS4 is shit, dat lijkt me wel duidelijk.



Nogal karig. Killzone: Shadow Fall en Knack zijn de enige echte retail exclusives voor de PS4! Eeuwig zonde dat inFamous: Second Son pas in februari uitkomt, de vetste aangekondigde game voor de PS4 tot nu toe.



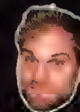
Zeer karig en met Knack gaat Sony de oorlog ook niet winnen. Blij ben ik wel met Killzone: Shadow Fall en sommige PS4-versies van third-parties.



Zeker op first-party gebied veel te mager.



Een triest lijstje. Echt. Eigenlijk zou Sony de PS4 uit principe pas over een jaar moeten lanceren.



Al dat gemierenneuk over line-ups kan me aan m'n zak jeuken. Er zijn genoeg vette games, en anders heb ik nog genoeg current-gen games liggen die nog om aandacht schreeuwen.

E REDACTIE?

INDIES, INDIES, INDIES... LEUK OF NIET LEUK?


Resogun, een van de vele indiegames voor de PS4.

Leuk? Geweldig, zul je bedoelen! Geweldig en broodnodig, alleen al als tegenwicht tegen de voorspelbare meuk die tussen de meeste 'triple A' games zit.

Heel leuk! Alleen moet Sony niet doorslaan in een overkill. Ik zie nu zowat door de indiebomen het onafhankelijke bos niet meer.

Indies zijn zeker leuk, maar laten we eerlijk zijn, daar koop je geen nieuwe console voor. Ik was teleurgesteld na de persconferentie op de Gamescom. Heb je de bruutste next-gen hardware, laat je games zien die je ook op de PS1 kunt afspelen!

Kijk, er zitten vast verblindend glimmende pareltjes tussen die kneitervage titels, maar ik heb tijd noch zin om al die creatieve breinscheten een kans te geven. Dus nee, geen groot fan, hoewel ik dat wel zou kunnen zijn, want ik hou natuurlijk van creativiteit en originaliteit.

Voorlopig zijn de vele toffe indiegames die eraan komen de enige reden dat ik een PS4 zou willen kopen.

Leuk, maar niet meer dan dat. Niemand koopt een PS4 bij launch omdat je indies wil spelen. Iedereen die dat roept is gek, ook Jurjen.

Indies zijn een beetje als tapas, een beetje is lekker, maar als je hele tafel volstaat, verlang je gewoon naar een stevige stamppot. Mijn vriendin is Spaans trouwens, ik weet waar ik het over heb.

Ik krijg inmiddels een beetje hoofdpijn van die hele indieonzin. Ja, hartstikke leuk en creatief hoor. Maar ik speel liever een ECHTE game met tachtig miljard aan productiebudget.

MIJN FAVORIETE LAUNCHGAME(S) IS/ZIJN...

Ik ben niet zo'n fan van FPS games, maar Killzone ziet er toch wel zo gruwelijk uit dat ik graag een uitzondering maak. Ook Assassin's Creed IV: Black Flag speelt heerlijk weg op de PS4, dus die staat eveneens hoog op het verlanglijstje.

De keuze is fucking beperkt, dus moet ik wel voor een serie gaan die ik eigenlijk een beetje had gedropt, ware het niet dat dit deel totaal anders lijkt dan z'n voorgangers. Jawel, Killzone: Shadow Fall.

Killzone: Shadow Fall. Hollandser dan haring en een van de beste shooters van het jaar!

Octodad: Dadliest Catch.

Killzone: Shadow Fall. Elke redacteur die wat anders roept, krijgt Wilders over zich heen.

Killzone: Shadow Fall, Octodad en Battlefield 4 zijn games die ik niet wil missen, alleen al vanwege de themesong gaat Octodad bij mij dag en nacht aan.

Killzone: Shadow Fall, Assassin's Creed IV en BF4.

Killzone: Shadow Fall. De Vita-topper Killzone: Mercenary heeft mij stiekem toch een beetje Killzone-fan gemaakt.


Killzone: Shadow Fall is voor bijna alle redacteuren de favo launchgame.

DE BELANGRIJKSTE NIEUWE FEATURE(S) VAN DE PS4 IS/ZIJN VOOR MIJ...

Sharing. Een game als Battlefield 4 leent zich hier bij uitstek voor!

De prijs plus het feit dat Second Son er op uitkomt.

De focus van Sony op de PS4 als pure gameconsole, de daarbij horende prestaties en het laagdrempelige karakter voor gamemakers om er spellen voor te maken.

Het belangrijkste vind ik gewoon dat het zo'n beest van een console is en er makkelijk voor te ontwikkelen is. De rest moet ik eerst zien voordat ik het geloof.

Ik weet het echt nog niet. Ik koop een console voor de games, zelden om hardware-technische redenen. De nieuwe controller vind ik intrigerend en de Share-functies ook, maar dat zijn geen dingen waar ik de console specifiek voor koop.

Ik blijf een aanhanger van always online en de mogelijkheden die dat had geboden. Nu is het vooral mooier en beter. Hoewel ik erg blij ben met de nieuwe controller die eindelijk ook voor mijn handen geschikt lijkt.

Sony's eigen, exclusieve software is vaak erg spectaculair. Games als Journey, Flower, Uncharted, Last of Us en God of War 3 had ik op de PS3 in elk geval niet willen missen. Bovendien is Sony erg goed bezig met het ronselen van de betere indiegames en -developers. En de controller is geil.

Ik heb niet zoveel met het hele social media gebeuren, dus dat je nog gemakkelijker contact kan houden met je vrienden en je zonder moeite game footage kunt uploaden, zal me aan m'n reet roesten. Het gaat mij om de games met super geile next-gen graphics!

DE PRIJS VAN DE PS4. TOP OF FLOP?

Elke gast of chick die roept dat de PS4 te duur is, neem ik niet serieus, want ze willen allemaal een smartphone van 600 euro (en ja, ook met een abonnement betaal je dat, sukkels).

Een scherpe prijs, zonder meer.

Prima prijs! De meeste westerlingen zullen niet arm worden van die 399 knaakjes. Ik had het me nog kunnen veroorloven toen ik twaalf was en leefde van twee krantenwijken.

Goedkoper dan de Xbox One en dus perfect.

De prijs lijkt me prima, je hebt toch minstens zes jaar een mooi basisstation voor je games.

Helemaal niet verkeerd. Zeker als je (bijvoorbeeld) de Killzone-bundel haalt met de game, extra controller en camera voor 499 euro. Je zou het bijna een koopje noemen!



Florian vindt de PS4-Killzone bundel bijna een koopje.

Gewoon goed, bedenk dat je er sowieso zeven jaar op loopt te raggen. Het is een investering!

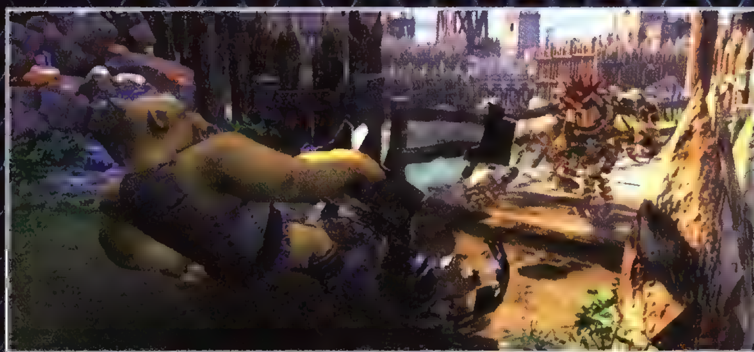
Weinig mis mee. Het is niet veel geld voor iets waar ik vele uren van mijn leven in ga steken de komende jaren.

KNACK™

PS4 SPECIAL

REVIEW

Florian roept al jaren dat er te weinig platformgames uitkomen en Sony heeft naar hem geluisterd. Bij de launch van de PlayStation 4 kunnen we aan de slag met Knack, maar of het net zo leuk is als Ratchet & Clank, Jak & Daxter en LittleBigPlanet?



Niemand minder dan Mark Cerny stond aan het roer van Knack. Hij is de lead architect van de PS4, maar ook bekend van games als Crash Bandicoot, Jak & Daxter, Uncharted, Spyro the Dragon, Ratchet & Clank en nog veel meer. Een ontwikkelaar met zoveel ervaring en daarnaast nog eens de architect van de PS4... dat moet een briljante game kunnen opleveren!

Flinterdun

Het verhaal van Knack is flinterdun. Een wetenschapper doet al jaren onderzoek naar overblijfselen van een oude samenleving en komt er uiteindelijk achter dat de door hem gevonden geheimzinnige stenen met elkaar verbonden kunnen worden. Zo wordt de main character Knack geboren, een wezen dat is opgebouwd uit gigantisch veel kleine stukjes.

weetje - weetje

Je kunt de game ook met iemand naast je op de bank in local co-op spelen. Door het vriendelijke uiterlijk krijg je misschien zelfs je vriendin zo gek om effe mee te doen!

Er is een leger aan orcs geïnteresseerd in Knack en de kracht van de stenen, en uiteraard vloeit hier een oorlog uit voort. Knack kiest de kant van de mensheid en zo begint het avontuur.

Lineair

Het eerste dat opvalt, zijn de graphics. Knack ziet er goed uit. Het is weliswaar niet zo gruwelijk als in bijvoorbeeld de nieuwe Killzone, maar je ziet dingen waarvan je weet dat ze op de PS3 niet mogelijk zouden zijn. In 1080p spatten de kleuren uit je scherm! Knack zelf is opgebouwd uit duizenden kleine stukjes en ook dat ziet er bij vlagen spectaculair uit.

De game gebruikt vaste camerastandpunten, waardoor je dus niet om je heen kunt kijken. Dan verwacht je wellicht, net als in God of War, een zeer gedetailleerde spelwereld, maar dat is helaas niet het geval.

De game is daarnaast super lineair en amper interactief. Er zijn hier en daar wat geheime gangen en zo nu en dan zal er een platformpje bewegen, maar daar blijft het bij. Verwacht geen Ratchet & Clank-achtige omgevingspuzzels; in Knack is het allemaal rechttoe-rechtaan.

Pittig

Al snel race je als een dwaas door de levels, en daar zit weinig uitdaging in. Gelukkig is het vechten lekker pittig! Je verwacht het niet van een game met zo'n kiddy uiterlijk, maar je zult vaak doodgaan.

De vijanden zijn over het algemeen behoorlijk snel, waardoor je precies op het goede moment je rechterknuppeltje moet gebruiken om de aanvallen met een dash te ontwijken. Dit werkt goed, maar na je dash ben je heel effe extra kwetsbaar voor aanvallen. Met meerdere vijanden op het scherm moet je timing perfect zijn.

Karig

Terwijl je met Knack door de levels loopt, kom je extra artefacts tegen, waardoor Knack groeit. Dat maakt de battles iets makkelijker, maar voegt verder weinig toe aan de gameplay. Wel kan Knack in bepaalde levels andere materie gebruiken voor zijn lichaam, zoals hout, ijs en kristal. Hierdoor ontstaan een paar leuke gameplay-elementen.

"Je ziet dingen waarvan je weet dat ze op de PS3 niet mogelijk zijn."

Knack moet het vooral hebben van de manier waarop de game speelt. De boel draait als een tiet, en als een game zo smooth loopt, brengt dat vanzelf een glimlach op je gezicht, helemaal als je net een nieuwe console naast je tv hebt staan.

SCORE 76

Knack biedt verrassend lastige battles, maar de rest van de gameplay is vrij standaard. De game zit technisch goed in elkaar, maar de ervaring als geheel is weinig spectaculair. Het spel is hoogstens een aanrader omdat het een van de weinige PS4-exclusives is.

FLORIAN



Na een uurtje of tien zie je de credits wel voorbij rollen, al heb je dan wellicht een paar geheime gangetjes gemist.

10 UREN

12

BASICS
PLATFORMER
SCE JAPAN STUDIOS / SCEE
1 - 2 SPELERS
29 NOVEMBER



DRIE 'INDIE-HATERS' KIEZEN HUN FAVORIET

Okay, om Florian, Graddus en Wouter indie-haters te noemen, is wat overdreven, maar grote liefhebbers van 'het genre' zijn ze zeker niet. We vroegen ze desondanks naar hun favo indie game voor de PS4. Met de loop van een geweer tegen hun kop, kwamen ze 'spontaan' tot de volgende antwoorden.





MIJN FAVO PS4 INDIE TITEL IS...

RESOGUN

Ik ben nog steeds van mening dat je geen next-gen hardware nodig hebt voor indie games, maar als ik moet kiezen ga ik zonder twijfel voor Resogun.



Deze game wordt gemaakt door ontwikkelaar Housemarque en die kennen we allemaal van het fantastische Super Stardust HD voor de PlayStation 3, nog steeds een van m'n favoriete PS3-titels of all time.

Resogun is een 2D shooter, maar wel een beetje in de stijl van Super Stardust. Het is een snelle game waarin je reactievermogen flink op de proef wordt gesteld en dat werkt op mij altijd zeer verslavend.
Met een vliegtuigje schiet je zo ongeveer op alles wat beweegt, maar je moet ook tactisch nadenken over wanneer je de verschillende wapens gebruikt, of wanneer je de bom inzet waarmee je in één klap alles wegblaast. Uiteraard zijn die bommen schaars, maar het kan je leven redden in het heetst van de strijd.

Resogun ziet er in 1080p en 60 frames per seconde fantastisch uit op de PS4, en ik ben ervan overtuigd dat de kwaliteit van Super Stardust HD gehaald gaat worden, zeker als de game ook stereoscopic 3D ondersteunt. Daarnaast is Resogun helemaal gratis als je PlayStation Plus member bent. Epic win!

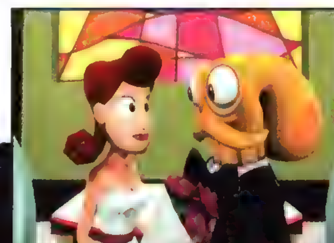


MIJN FAVO PS4 INDIE TITEL IS...

OCTODAD: DADLIEST CATCH

Op papier lijken heel veel PS4-indies veelbelovend. Zoals bijvoorbeeld Resogun, de onofficiele opvolger van mijn favoriete two-stick shooter Super Stardust HD. Of Cosmic Star Heroine, een turn-based JRPG o.a. geïnspireerd door een topper als Chrono Trigger. Maar als ik er dan beelden bij zoek, dan wordt mijn enthousiasme weggeblazen als een kitten in de hogedrukstraal van een brandweerslang.
Resogun is in de eerste plaats helemaal niet meer 3D, dus dat is al een groot nadeel, bovendien speel je het niet meer op een ronde planeet met alle dimensionele awesomeness van dien. Tja... dan weet ik niet zo goed meer wat z'n USP dan is.
En van Cosmic Star Heroine heb ik nog helemaal geen fatsoenlijke gameplay-beelden kunnen vinden, dus ís er überhaupt niets om enthousiast van te worden.

Gelukkig is er nog Octodad! Dat gaat over een fucking OCTOPUS die zich verkleedt als een man en ook getrouwd is met een gewoon vrouwenmensch, waar hij zelfs kinderen mee heeft! Het gevolg is dat je allerhande dagelijkse activiteiten moet uitvoeren met acht glibberige, debiele poten, wat een ronduit achterlijke besturing tot gevolg heeft.
Niet te spelen dus, maar omdat het zo'n volledig van de plee gerukt concept is, duidelijk verzonnen door iemand die in z'n kleuterjaren dagelijks baantjes trok door een zwembad vol LSD, wil ik het spelen.





MIJN FAVO PS4 INDIE TITEL IS...

OUTLAST



Huh, sinds wanneer ben ik anti-indie? Omdat ik een keertje heb gezegd dat ik me dood erger aan alle elitaire, bril- en geitenwollen sokkendragende hipsters die beweren dat oersimpele spelletjes die ik vijfentwintig jaar geleden al op mijn NES speelde zo 'verfrissend' zijn? Okay, dan heb je gelijk.
Neem nou Mercenary Kings. Da's gewoon Metal Slug meets Contra! Sure, de tegenwoordig niet meer alledaagse gameplay is leuk, maar dan kan ik net zo goed m'n Game Boy afstoffen. Ik wacht nog altijd op de eerste indie-titel die me compleet van de sokken blaast.

Heeft Octodad die potentie? Kan, maar het avontuur van de dronken inktvis komt pas in 2014 naar de PS4... Daarom kies ik voor Outlast - de psychologische mindfuck die eerder al op PC verscheen.
Voor een indie ziet het er zowaar redelijk impressive uit. Het is echter de spelervaring die écht indruk maakt. In tegenstelling tot een overgeproduceerde, door actie verkrachte 'horrorgame' als Resident Evil 6 gaat Outlast terug naar de essentie van het genre: angst. Je kunt bijna geen reet en dus moet je altijd op je hoede zijn.
Het showt wat mij betreft perfect de kracht van indie: afwijkende, risicovolle spelprincipes én 'verfrissend', dus zonder dat semi-intellectuele 8-bit jasje! ✖

Glowforth

VAN AMBITIES NAAR AMBACHT



JURJEN OP BEZOEK BIJ GLOWFORTH

Ze kennen elkaar van de Rietveld Academie, maar eigenlijk alleen van gezicht. Jasper over Zoot: "Ik zag hem vaak door de gangen lopen, met zo'n enorme baard en heel veel haar." Begin 2014 moet hun eerste game verschijnen. Jurjen bezocht de twee kunstenaars in Amsterdam.

In de zomer van 2010, jaren na hun afstuderen, komen ze elkaar tegen in de Amsterdamse boekenwinkel waar Jasper dan werkt. "Ik dacht, zo, wat is die Zoot opgeknapt. Hij heeft Rietveld dus ook overleefd. Zijn baard was eraf. Hij had opeens een kaal hoofd, en een fris gezicht."

Er ontstaat een gesprek. Over de mediaproducties van Zoot. Over hoe er binnen de kunstacademie altijd zo werd gehamerd op individualisme. Dat ze het individualisme als autonoom kunstenaar beu beginnen te worden. Jasper: "Ik schreef een scenario voor Zoot dat veel te fantasierijk was om te realiseren. Zoot zei, volgens mij heb jij wel een hoofd voor games."

En zo besluiten de twee kunstenaars, die nog nooit iets met gameontwikkeling te maken hebben gehad, om te gaan samenwerken. Een game te gaan maken.

Blind in een ravijn

Zoot: "Ons oorspronkelijke uitgangspunt was waanzin." Jasper kijkt verbaasd. "Waanzin?" Zoot: "Nou ja, hoe we vertrokken zijn, een compleet..." Jasper: "Compleet ambitieus..." Zoot: "Nou, niet eens ambitieus, maar met nul verstand, verstand van niets." Jasper, knikkend, "O, bedoel je dat."

Zoot: "We zijn gewoon blind in een ravijn gesprongen. Of eigenlijk zijn we als Angry Birds in een katapult gestapt, zo van, we zien wel waar we crashen."

Jasper herinnert zich dat in die tijd de grimmige indiegame Limbo best wel een ding was. "We hadden toen allebei wel iets van, aha, okay, er is tegenwoordig dus wel ruimte en waardering voor iets wat niet heel gangbaar is. Dus we bedachten een game, en pitchten die bij het Gamefonds."

Hun game wint de pitch. Wat betekent dat Jasper



VIVA... ESTLANDIA

Last Inua wordt door de Estlandse uitgever Creative Mobile uitgegeven en voor een groot deel door een team in de Estlandse hoofdstad Tallinn gemaakt.

Zoot: "Ik zit zelf ook veel in Estland, heb daar eindelijk een plek gevonden waar ik me goed voel. Maar Jasper zit prima in Amsterdam, onze lead programmeur zit in Hongarije, we hebben plannen om naar de Oekraïne te gaan, er is een eventuele nieuwe partner in San Francisco, we kijken naar Finland. Het is eigenlijk moeilijk te zeggen waar we ons nu precies bevinden. Veel teamleden zijn in beweging, maar niet allemaal. De gamedesigner zit bijvoorbeeld met twee kids in Zwolle en heeft net een hypotheek aangevraagd."



Links Jasper de Bruin, co-creator, verantwoordelijk voor writing, concept en marketing. Rechts Zoot Nel, oprichter en creative director van Glowforth. Kleding gesponsord door Esprit.



LAST INUA



Ik heb Last Inua op verschillende locaties en in verschillende hoedanigheden nogal fragmentarisch gespeeld, en elke keer blijkt het spel kwalitatief weer een flinke sprong voorwaarts gemaakt te hebben.
Met zijn bezwerende muziek, gestileerde omgevingen en fraaie, handgetekende personages en animaties, ademt Last Inua inmiddels de sfeer van een goede tekenfilm. Qua spel en uitdagingen zit het meer in de hoek van puzzelklassieker The Lost Vikings (of recentere dingen als Trine en The Cave), al moet je nu godzijdank geen drie maar twee personages met elk hun eigen vaardigheden besturen.
De platformactie is erg puzzelgericht en behoorlijk traag, maar niet op een vervelende manier. Af en toe ontstaat er wat versnelling en opwinding, bijvoorbeeld wanneer je op een glad of afbrokkelend stuk ijs belandt, of wanneer een demonisch wezen met een plotselinge knal in beeld verschijnt. Ik moet zeggen dat ik nog niet veel voor de vader of z'n zieke zoon ben gaan voelen (los van irritaties als 'schiet eens op, joh', als dat jochie weer eens niet meeloopt), maar misschien komt dat wel als ik binnenkort eens op mijn gemak de voltooide versie doorloop.
*Check zelf alvast meer info en filmpjes op **www.glowforth.com**. De game zal begin 2014 in eerste instantie voor iOS (later voor PC/Mac) verschijnen. Op iOS wordt de prijs ongeveer vier euro.*

en Zoot opeens budget hebben voor het oprichten van hun studio Glowforth en de ontwikkeling van hun allereerste game, dan nog getiteld Hiko (Eskimotaal voor sneeuw).

Ambities

Het spel Hiko heet inmiddels Last Inua, en moet in het eerste kwartaal van 2014 verschijnen voor iOS, Mac en PC. Het betreft een zijwaarts scrollende platformer waarin je twee personages bestuurt door ijzige gebieden: de sterke vader Ataataq en zijn zwakkere, bovennatuurlijk begaafde zoon Hiko. Als vader moet je de zieke zoon vaak helpen en beschermen, bijvoorbeeld tegen de aanvallen van de demon Tonrar.



Tech artist Aap Kaur (links) en game designer Lennart Hoting voor een muur met post-it-papiertjes. Zoals elke developer weet, worden goede games met post-it-papiertjes gebouwd.

Kwetsbaarheid en bezorgdheid zijn volgens Jasper belangrijke thema's in het spel. "Je merkt dat testspelers voorzichtig doen met dat zoontje, niet te ver bij hem vandaan lopen. Er hangt een soort onzekerheid in de lucht, instabiliteit. Dat zie je ook terug in de leveldesigns en physics. Stukken ijs die afbreken, dingen die instorten, de evil guy die zich af en toe laat zien en angst verspreidt."
Op de website van Glowforth wordt ook nog gesproken over concepten als deconstructie en desoriëntatie die ze aan de game wilden toevoegen, maar Zoot lijkt het niet graag over dat soort ambities te willen hebben.

Ambacht

"Tuurlijk, je begint met allerlei ambities, maar gaandeweg wordt het ontwikkelen van een spel meer een ambacht. Je gaat naar het spel kijken zoals een meubelmaker naar zijn stoel kijkt. We zijn nu vooral bezig met de optimalisatie van alles. Dat de aanraakbesturing goed werkt, dat we een goede framerate hebben. Als de boel schokkerig beweegt, dan kun je van alles willen, maar dan is het gewoon, eh, poep."
Volgens Zoot heeft hij het maken van Last Inua te lang conceptueel benaderd. "Er was een wereld, er waren personages, maar er was geen uitdaging. Eigenlijk zijn we keihard tegen de sensuele contouren van game-ontwikkeling aangebotst. Daar hebben we een tijdje tegen gevochten, maar uiteindelijk heb ik gezegd, we bouwen voort op een traditie. Het is essentieel dat de speler houvast heeft. Dat de speler kan refereren aan iets wat hij al kent. En dat je daar dan iets aan toevoegt, of er een eigen draai aan geeft."

Praktischer

Na een korte stilte zegt Zoot: "Ik ben wel veel voorzichtiger geworden. En praktischer. Het is belangrijk dat het spel gewoon lekker loopt. We hebben heel lang bepaalde ambities gehad. Die hebben het project aangedreven. Maar voor mij zijn die ambities er als het ware niet meer. Ze zijn door de praktische uitvoering opgelost. De enige boodschap die ik nog heb, is een uitnodiging: kom die game spelen en onderga die beleving."
Jasper: "Dat het woord ambitie nu een paar keer voorbij is gekomen, is op zich niet zo vreemd. Je moet op een bepaalde manier toch blind of gek zijn om van een klif af te springen. En we hadden gewoon dikke mazzel dat het Gamefonds er brood in zag. Volgens mij dachten ze, dit is zo bizar, we kiezen deze gewoon; want we willen wel eens zien wat dat dan wordt." ✖



En dan was dit nog maar een donderdagochtend. Kun je nagaan wat die kunstenaarstypes in het weekend allemaal uitspoken.

KULUM



David Harms

Twitter.com/DusDavid
Twitter.com/DusDavidGames

Op reis naar:
Parijs, Londen en op neer naar het altijd gezellige Kamerik



Speelt:
Minecraft, Assassin's Creed IV: Black Flag, World of Warplanes



Vermoedelijk kennen jullie David Harms wel. Onder de naam DusDavid knalt hij razendpopulaire filmpjes, streams en besprekingen op YouTube, en met name zijn in Minecraft gemaakte serie The Kingdom kan rekenen op tienduizenden trouwe kijkers. Mooi mannetje om eens een gast-Kulum te laten schrijven, toch?

PERSTRIP

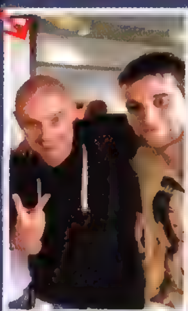
Ik word nog wel eens uitgenodigd voor een perstrip; zo ook door Ubisoft om AC IV te checken in Londen. Er was echter niemand van Ubi mee, dus ik moest helemaal alleen! Als echte MAN had ik uiteraard niks geprint of voorbereid, en pas op vliegveld Gatwick bij Londen ging ik de uitnodiging maar eens goed bekijken. Aha, mijn hotel stond in



Southampton Row, ergens in het centrum van Londen. Vervolgens printte ik via het 'super overzichtelijke' subwaysysteem keurig een retourtje en rekende af. Mmmm... de prijs van 130 pond (dik 150 euro) vond ik wel wat aan de hoge kant, maar ja, je bent in Londen of je bent het niet, toch? Retourtje Southampton dus.
Wist ik veel dat Southampton een stad is die 120 kilometer ten zuiden van Londen ligt! Gelukkig waren er rond middernacht nog een paar mensen wakker in het hotel op Southampton ROW(!!!) zodat ik nog kon inchecken... ruim zes uur later dan gepland. Misschien me de volgende keer toch effe iets beter voorbereiden, voordat ik om de vijftien meter door een Londense zwerver ten huwelijk gevraagd wordt.

BLAME IT ON THE COCKTAILS

Mmm... misschien moet ik ook nog effe vertellen hoe ik op dit plekje in de PU terecht ben gekomen.
Nou, ik was tijdens afgelopen E3 in LA aan het filmen voor DDG en kwam onverwacht 'PU-god' Jan tegen. Het was natuurlijk in een cocktailbar, want nu ik erover nadenk, kom ik Jan altijd tegen in een alcoholgerelateerde omgeving.
Affijn, een cocktailtje of wat later vroeg Jan mij of ik een keertje de Kulum in de PU zou willen schrijven. En hoewel ik absoluut niet kan schrijven, heb ik toegezegd (blame it on the cocktails), en toen zat ik eraan vast, want Jan liet niet meer los.



MIJN GAMES

Ik ben een PC-gamer. Toch wil ik next-gen gaan en de PS4 aanschaffen (mijn eerste console sinds de PSX). Er kijken maandelijks 850.000 unieke koppies naar mij op DDG en ik weet zeker dat ik super slecht zal zijn, in welke game dan ook.
Mijn favoriete games zijn 'casual games' als Trials, League of Legends, Minecraft en Amnesia, met uitstapjes naar BioShock Infinite, AC3 en Civilization. Ben ik dan echt zo'n dino met mijn 28 jaartjes? Valt wel mee, want ik kijk ook uit naar AC IV, Watch_Dogs en GTA V op de PC. Mag ik hier trouwens nog aan toevoegen dat het voor mij exotische Pokémon X en Y geniaal is?
Zo, nu weet je wat mij bezighoudt op een gemiddelde dag!

EET MOMENTEEL

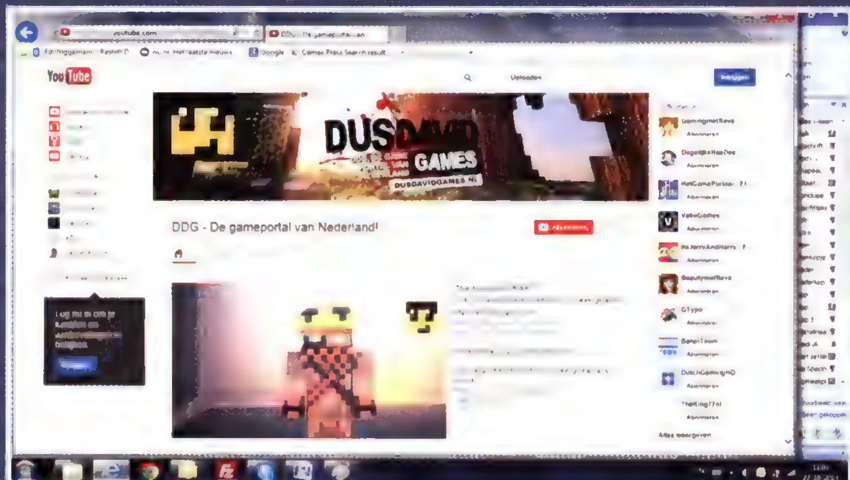
Ik sta meestal pas rond de middag op, begin met een Red Bull, en eet pas rond vier uur mijn 'ontbijt'. Soms voeg ik hier een belachelijke hoeveelheid custard cakejes aan toe in combinatie met de seizoensspecial, momenteel pepernoten. Zo rond 22.00 uur gaan we koken, vaak met nog een Red Bull, zodat we tot 2-3 uur 's nachts doorgaan met opnemen of gamen. Ergens middenin de nacht begin ik trek te krijgen en eet ik werkelijk alles wat ik kan vinden. Van droge worst tot brie, van een blik erwtensoep tot een pizza. Dit is mijn ritme. Doe het niet!

HOBBY OF WERK?

Ik zal er maar niet omheen draaien: ik ben een van de weinige gelukkige YouTubekanaal-eigenaren die kan leven van zijn advertentie-inkomsten. Super tof, maar waar ik eerder zeven jaar werkzaam was als vliegtuigbouwer (serieus) moet en mag ik nu mijn eigen tijden bepalen.



Hoe werkt zoiets? Je hobby (gamen) met je werk combineren? Ik vind dat soms best moeilijk, want waar precies begint werk en waar eindigt plezier? Ik heb de mazzel dat mijn vriendin Reve precies hetzelfde doet als ik, waardoor er wederzijds heel veel begrip is voor elkaar.
Het belangrijkste is en blijft echter dat je het elke dag naar je zin hebt met wat je doet, of dat nou als vakkenvuller is bij de AH, gynaecoloog, hondentrimmer of 'YouTuber'.



CHILD OF LIGHT



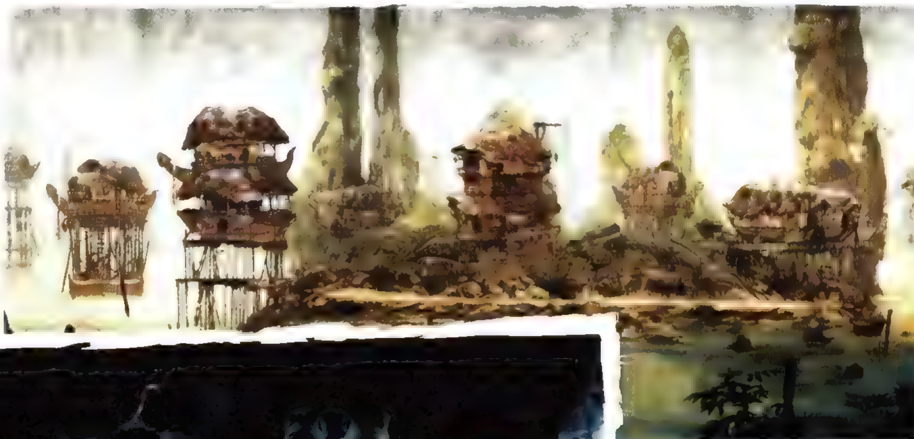
Donker en licht spelen een cruciale rol in het sfeervolle, Japans getinte sprookje Child of Light. Volgens Jan zal zelfs de grootste JRPG-hater als een blok vallen voor de roodharige heldin uit deze nieuwe Ubisoft-game.



Child of Light is betoverend mooi. Niet Full HD-4K-OLED-haarscherp-super-de-luxe-graphics mooi, maar artistiek mooi. Sprookjesachtig mooi. Niet zo gek, want in de basis is Child of Light precies dat: een sprookje. Maar het is ook een platformer en een JRPG, die overigens helemaal niet uit Japan komt maar uit de Canadese hoed van Patrick Plourde, creative director van Far Cry 3.

Zon, maan en sterren

Child of Light (CoL) draait op de UbiArt Framework, dezelfde engine die ook voor Rayman: Origins en Rayman: Legends werd gebruikt. De schilderachtige stijl van die games zien we tot op zekere hoogte terug in CoL, al is de sfeer van dit avontuur serieuzer en mysterieuzer. Bovendien wordt Child of Light gebracht als een klassiek heldendicht waarbij de personages op poëtische manier met elkaar spreken. De insteek is dan ook traditioneel: als prinses annex fee Aurora ga je op reis om het in duisternis gehulde koninkrijk Lemuria te redden. De kwade Black Queen heeft namelijk de zon, de maan en de sterren gestolen. Aan de speler de taak de drie lichtbronnen terug te winnen en de Zwarte Koningin voor eens en voor altijd uit te schakelen. Voor het zover is, dien je honderden minions, monsters en vijanden te bevechten, maar moet je ook springen, exploreren en puzzels oplossen. En dat alles terwijl je het idee hebt dat je in een prachtig, levend waterverfschilderij beland bent.





Water, aarde en vuur

Hoewel het verhaal nogal Westers aandoet, is het spel inhoudelijk meer op Japanse leest geschoeid. Een groot deel van de gameplay is dan ook gereserveerd voor sidescrolling RPG-elementen waarbij Aurora met haar wapperende rode haren en fladderende vleugeltjes prachtige pirouetjes in de lucht maakt maar net zo makkelijk haar zwaard in de buik van een draak plant.

Gevechten vinden plaats op dezelfde manier als in traditionele Japanse turn-based rollenspellen. Gedurende je avontuur leer je diverse upgradable aarde-, vuur- en waterspreuken, en waar Aurora aanvankelijk alleen op stap gaat, verzamelt ze gaandeweg een reisgezelschap om zich heen.

De diverse NPC's kennen, net als Aurora, uitgebreide skill trees en hebben allemaal unieke vaardigheden en combat moves. Door vertakkingen van de skill trees, dienen zich steeds weer andere spreuken en mogelijkheden aan. Een NPC genaamd Finn bedient zich bijvoorbeeld voornamelijk van healing spells, terwijl Aurora al snel een aanvallende spreuk kan gebruiken om vlammen neer te laten dalen op haar bibberende vijanden.

weetje • weetje

Het idee voor Igniculus is ontstaan omdat Patrick Plourde een game wilde maken die hij samen met zijn zoontje kon spelen.

Helen, verzamelen en verblinden

Één sidekick verdient speciale aandacht en dat is de blauwe, gloeiende bol/vlam/vuurvlieg Igniculus. Deze zoemt altijd om je heen, en het leuke is dat je in combat coöperatief met hem kunt spelen: één speler is dan Aurora en de andere kruipt in de gedaante van de blauwe, zwevende bol.









Igniculus' mogelijkheden zijn divers: tijdens de gevechten kan je Aurora en andere NPC's healen, je kunt extra MP en HP verzamelen of vijanden tijdelijk verblinden met je licht. In dat laatste geval block je meteen de aanval van de tegenstander, en kun je meteen in de tegenaanval gaan en zo meerdere keren achter elkaar schade berokkenen bij je vijand.
Dat laatste vraagt wel behoorlijk wat timing en samenwerking van de twee spelers, maar als het lukt, levert 't heel wat extra punten op én een snellere uitschakeling van de bad guy in kwestie.
Heb je geen vriend(in) naast je op de bank om Igniculus te bedienen, dan ga ik er vanuit dat je wisselt tussen Aurora en Igniculus, net zoals je dat doet in het non-combat gedeelte van de gameplay als je singleplayer op avontuur gaat.

Attack, defense en magic

De blauwe bol heeft nog meer handige functies. Zo fungeert hij/zij/het(?) als fakkel in het donker, kan hij schakelaars omzetten, puzzels oplossen en deuren openen.
Handig is ook dat Igniculus schatkistjes kan bereiken om Oculi gems te verzamelen. Deze zijn van belang bij het uitbouwen van je krachten en komen in tien verschillende soorten en vermogens. Sommige gems zijn ruw, andere gepolijst, en hoe groter het vermogen, hoe sterker de kracht van je Attack, Defense en Magic. De impact van de Oculi is dan weer afhankelijk van het attribuut waaraan je deze koppelt. Daarnaast zijn er ruim dertig recepten beschikbaar waarmee je - via een crafting systeem - Oculi met elkaar kunt combineren.

Offers, keuzes en verlies

Plourde belooft, samen met Lead writer Jeffrey Yohalem (die al eerder zijn sporen verdiende met het verhaal achter AC: Brotherhood en Far Cry 3) dat CoL een heus *coming of age* -verhaal heeft waarbij Aurora voorzichtig haar eerste stappen richting volwassenheid zal zetten. Of dat betekent dat ze grote offers zal moeten brengen, moeilijke keuzes moet maken, een groot verlies krijgt te verwerken en door diepe dalen zal gaan, blijft vooralsnog gissen.
Aurora is desalniettemin een intrigerend en nogal ongebruikelijk RPG-personage. Ze is een krachtige hoofdrolspeler die echter verre van onoverwinnelijk is.
De ontwikkelaars maken het zichzelf bovendien niet makkelijk door te stellen geïnspireerd te zijn door Final Fantasy VI, Oost-Europese sprookjes, young adult fantasy novels, het werk van artiesten als Hayao Miyazaki en Yoshitaka Amano en zelfs klassieke opera. Dat is nogal wat. Anderzijds, bekijk dat prachtige artwork, de screenshots en de trailers nog eens goed, en je zult moeten toegeven dat je op z'n minst geprikkeld raakt door de magie van Child of Light. Of niet soms?

"GEÏNSPIREERD DOOR FINAL FANTASY VI, OOST-EUROPESE SPROOKJES, FANTASY NOVELS EN ZELFS KLASSIEKE OPERA."







weetje • weetje

Child of Light wordt een flinke download-only titel maar verwacht geen honderden uren aan gameplay.



AFROJACK - SUNNERY
SHOWTEK
SANDER VAN DOORN
21 DEC. ZIGGO DOME - KAARTEN €29,50

BLAZEN DE EERSTE GAMES ONS AL VAN DE SOKKEN?

OP DE DREMPEL VAN NEXT-GEN

Ook jullie weten inmiddels al veel over de next-gens. Releasedata, launchgames, specs, prijs, uiterlijk... Groot vraagteken is echter nog hoe next-gen de PS4 en Xbox One gaan zijn? Worden we straks echt van de sokken geblazen of gaan we er slechts marginaal op vooruit? JJ en Jan zochten het voor je uit.

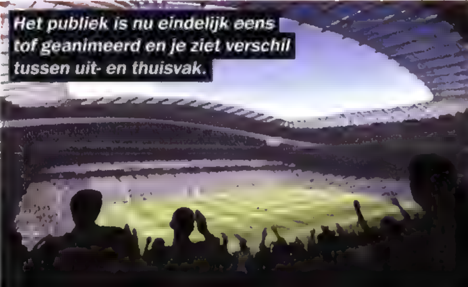


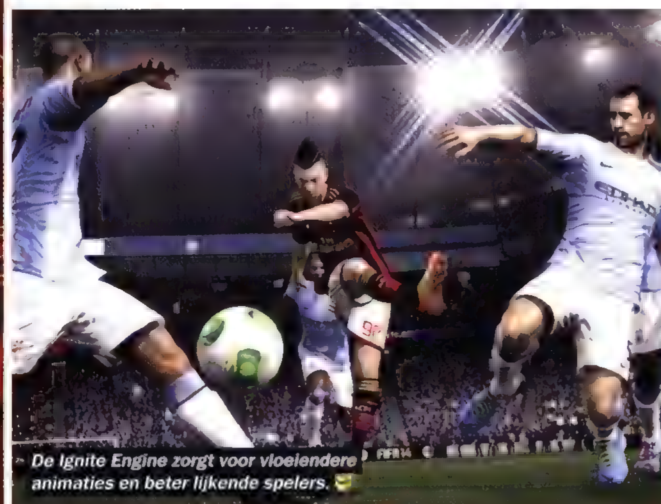
Tot voor kort konden we nog nauwelijks inschatten hoe next-gen de next-gens werden. We kregen weinig gameplaybeelden te zien en wat we zagen, kwam vaak van PC's vandaan waar, zo leert het verleden, behoorlijk mee 'gerommeld' kan worden.
Inmiddels zijn de next-gen debugs bij de publishers gearriveerd en kunnen zij de werkelijke gameplay aan ons tonen. En omdat de meeste third-party next-gen launchgames ook op de current-gens uitkomen en die inmiddels ook speelbaar zijn, kunnen we eindelijk een vergelijking maken tussen deze en de volgende generatie consolegames.
Wordt het straks alleen grafische opsmuk (en hoe opsmukkerig is het dan?) of gaan we ook echt een andere speelervaring meemaken?
Hoogste tijd voor een steekproef, en dat doen we met de third-party launchgames FIFA 14, Need for Speed Rivals en Assassin's Creed IV: Black Flag.

FIFA 14

Als er geen verschil tussen de current- en next-gen versie van FIFA 14 zou zitten, was dat een schande geweest, want EA gebruikt een totaal andere engine voor de komende generatie: de Ignite Engine. Deze engine plus de grotere rekenkracht van de nieuwe consoles heeft zichtbaar invloed op beeld en spel. Zo zien animaties er vloeiender uit, lijken spelers beter en kun je het gras en het water van het veld zien spatten. Ook is het publiek nu eindelijk eens tof geanimeerd en zie je verschil tussen het uit- en thuisvak. Mooie toevoegingen die ons echter niet compleet van de sokken bliezen.
Beduidend meer vooruitgang brengt de Ignite Engine in de gameplay. CPU's kunnen nu een paar seconden vooruit denken omdat de grotere rekenkracht een betere en vooral slimmere A.I. toestaat. En dus krijg je geen gekke botsingen meer, maar ontwijken spelers slidingen, lopen ze beter vrij en kunnen ze ballen beter aannemen.
Ook staat de nieuwe power EA eindelijk toe dat meerdere spelers tegelijk een kopduel in kunnen gaan. Wat hectische situaties voor de goal oplevert.
Tot slot is het bij de next-gens ook gedaan met 1983987 keer dezelfde cutscene bij opkomst, blessure, wissel etc. De game let nu op de vibe van het spel. Een winnende goal vlak voor tijd wordt zwaarder aangezet dan de 4-1. Blessures worden eveneens dramatischer in beeld gebracht, wissels kennen verschillende animaties, etc. Ook is het cool dat goals, maar ook mooie acties, beter in de herhalingen worden verwerkt. Het lijkt nu echt op de cameravoering die je uit de Champions League kent.
Gaan we er dus giga op vooruit ten opzichte van FIFA 14 current-gen? Giga niet, wel is FIFA 14 op de next-gen absoluut de betere en vooral leukere versie. Maar het is niet zo dat als je de game alleen op PS3/Xbox 360 speelt, je echt grandioos veel mist.

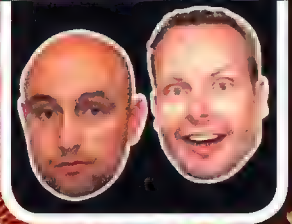
NEXT-GEN FEEL: ☆☆☆★★


Het publiek is nu eindelijk eens tof geanimeerd en je ziet verschil tussen uit- en thuisvak.


De Ignite Engine zorgt voor vloeiendere animaties en beter lijkende spelers.

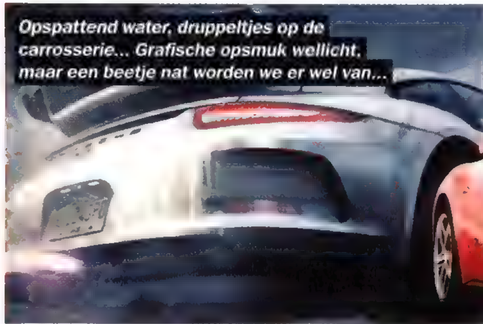
DRM

O jee, daar gebruik ik het door jullie zo gehate woord weer. Maar hoe meer developers we spreken, hoe meer we merken dat zij balen dat Microsoft niet heeft vastgehouden aan het Always Online verhaal. Want hier zat echt een next-gen vooruitgang in.
NfS: Rival is toffer als je het online speelt, maar nu moet EA geforceerd melden dat je het 'ook offline kunt spelen' en dat het dan 'echt net zo leuk is, hoor'. Nee dus, spelen tegen echte racers is altijd onverwachter, uitdagender, spannender en dus leuker. En als de boel altijd online had gestaan, had men mogelijk veel meer in Rivals kunnen stoppen.
Nu moet EA toch rekening houden met gamers die er in en weer uit gaan. Hetzelfde geldt voor Forza. En bij FIFA had je bijvoorbeeld de dagratings van spelers meteen kunnen doorvoeren.
Hoezeer je DRM misschien ook haat, je moet toegeven dat dit aspect echt nieuwe gameplay had kunnen toevoegen aan datgene dat we al kennen. Een gemiste kans dus!



NEED FOR SPEED RIVALS

Als je Need for Speed Rivals voor het eerst opstart, spot je meteen de 'next-gennerigheid'. Gedetailleerde wagens die met veel special effects (opspattend modder, rondvliegend puin) door een zeer gedetailleerde wereld crossen die ook nog eens, en dat was op current-gen vrijwel onmogelijk, zonder pop-up in beeld verschijnen.



Opspattend water, druppeltjes op de carrosserie... Grafische opsmuk wellicht, maar een beetje nat worden we er wel van...

De eerste minuten ben je grafisch dus absoluut onder de indruk.
Maar dat gevoel vervaagt al snel een beetje. Want waar is het drukke verkeer dat we hadden verwacht (meer rekenkracht), waar is een echt dynamisch schademodel en vooral, waar is de echte vernieuwing in de gameplay?
Okay, dat Rivals zich afspeelt in een persistente online wereld en er geen grens meer is tussen SP en MP is tof, maar dit kan ook in de current-gen versie van Rivals. En qua impact zien we in het online gebeuren weinig verschil tussen beide versies.



Gedetailleerde wagens die zonder pop-up door een zeer gedetailleerde wereld crossen.

Begrijp ons niet verkeerd, Rivals is een heerlijke game, maar daar gaat het nu effe niet om. Het next-gen gehalte van Rivals lijkt vooral grafisch van aard. Opsmuk dus. Iets wat we ook bij de meeste eerste generatie PS3- en Xbox 360-games zagen. En dat vinden we een beetje een gemiste kans.

NEXT-GEN FEEL: ☆☆★★★

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

Ubisoft gebruikt geen nieuwe engine voor de next-gen versie van AC IV: Black Flag, maar er is wel sprake van technieken die tot voor kort alleen bij high-end PC's mogelijk waren. En dat ga je vooral grafisch zien.
De PS4-versie is bijvoorbeeld echt superieur aan de PS3-versie. De manier waarop de golven en de zee geanimeerd worden, is levensecht. Zaken als wind, bliksem, schaduwen en licht zijn fantastisch gedaan. Hoe de bladeren en planten bewegen in de wind of wanneer Edward langs ze loopt, is ongelooflijk knap gemaakt en het detail in de omgeving is veel groter. Het zorgt er allemaal voor dat de sfeervolle, dreigende stukken nog indringender binnenkomen.
Net als bij NfS blijft het echter hoofdzakelijk bij een grafisch verschil, echt andere gameplay ga je namelijk niet zien. Er is een kleine next-gen extra in de zin dat de PS4-controller de navigatie tussen menu's zeer smooth maakt, maar dat mag natuurlijk geen bepalende USP heten.
Kortom, AC IV wordt naar alle waarschijnlijkheid een fantastische game om te spelen en te ervaren, maar het is geen next-gen wonder.

NEXT-GEN FEEL: ☆☆☆★★



Van Black Flag waren op 't moment van schrijven nog geen next-gen screens beschikbaar, maar de game gebruikt op de next-gens ook geen nieuwe engine.

VOORLOPIGE CONCLUSIE

Net als bij de switch tussen PS2 en PS3 en de Xbox en Xbox 360 moeten we 't voor de wow-factor niet hebben van de third-parties. Je zult vooral games gaan zien die grafisch mooier zijn dan hun current-gen edities. Hoe begrijpelijk dit ook is (de installed base van current-gen is veel groter en dus port men vanaf dat platform), het blijft toch jammer omdat je als gamer meer wil zien en ervaren dan alleen grafische opsmuk.
We verlangen naar nieuwe spelervaringen en die zien we bij bovenstaande games slechts sporadisch opduiken. Voor de innovatiefreaks wordt het dus even wachten tot de tweede generatie games op de markt komt en de third-party publishers, games dedicated op de next-gens ontwikkelen en dan eventueel naar 'beneden' porten in plaats van andersom, zoals nu gebeurt. ✖

PROFCHECK





TJEERD ONTMOET...

RALF MACKENBACH

Kindsterretjes worden groot, meestal tenminste. Niet in het geval van Ralf Mackenbach, het tapdansende jochie dat in 2009 het Junior Songfestival won met het lied Click Clack, meet namelijk nog steeds maar 1.60 meter. Omdat we van contrasten houden, stuurden we Tjeerd, de langste slungel van de redactie, naar het Brabantse Best voor een ontmoeting met deze Zelda-lover.

Het is lastig parkeren in een villawijk, er zijn geen openbare parkeerplekken en om de PU mobiel nou naast een Porsche op een oprit neer te zetten, durfde ik ook niet aan. Die gasten in Porsches staan namelijk bekend om hun asociale rijgedrag en voordat je het weet zit er een kras op je auto.

Toen ik een mooi plekje op de stoep had gevonden, belde ik aan en de teef van Ralf begon meteen aan mijn ballen te likken. Ik had een hoop gehoord over Brabantse gastvrijheid, maar de hond van de Mackenbachjes windt er geen doekjes om.

Ralf woont nog thuis bij zijn ouders, zoals de meeste gasten op hun achttiende, en ik snapte meteen waarom. Het is een groot huis op een mooi stuk grond en de moeder van Ralf is een schat: de koffie stond klaar en de pepernoten voor mijn neus waren vers als dampende konijnenkeutels. Bovendien blijven je ballen in huize Mackenbach lekker schoon.

Ralf heeft thuis alle ruimte om te gamen, en dat doet hij ook behoorlijk fanatiek, ook al zit hij in het examenjaar van het VWO: "Ach, dat komt altijd wel goed met school: ik ben een avondmens dus zodra het tien uur is geweest, staat de computer bij mij aan. Ik speel dan online of met vrienden die ik uitnodig, een boel maten wonen hier in de buurt namelijk. Ja, ik kan er wel tijd voor maken als ik een beetje mijn best doe."

PS4 OF XBOX ONE?

"Ik wilde eigenlijk een PS4 kopen omdat ik heel erg tegen dat DRM was van de Xbox One. Alleen bijna al mijn vrienden gaan een Xbox One kopen, dus dan ga ik dat waarschijnlijk ook doen, want ik wil wel online met ze kunnen spelen."

ZELDA FANBOY

Effe later heeft Ralf al zijn games voor me uitgestald en wat opvalt, is de enorme hoeveelheid Zelda-spellen. Hebben we hier te maken met een fanboy?

"Ja, ik ben een ontzettende Zelda-fan! Nee, echt, ik was een jaar of vijf en Ocarina of Time was een van de eerste games die ik speelde. Op een of andere manier is dat heel erg bij me blijven hangen, ik geil er gewoon een beetje op."



"Vroeger was ik echt een gamehoarder."

Ralf leeft helemaal op en laat zijn Zelda boek zien. "Hier staat een uitgebreide geschiedenis in van Hyrule en Zelda, concept art en dat soort dingen. Ik ben zelfs naar Londen geweest om daar een concert te beluisteren van Zelda. Ik weet het, het is een vrij heftig fanboyism, maar ik heb het ervoor over."

300 FILMPJES

Omdat hij zo druk is met zijn examenjaar en z'n optredens, is hij wat kieskeuriger geworden met de games die hij speelt. "Vroeger was ik echt een gamehoarder; ik wilde alles wat uitkwam en me een beetje vet leek, graag hebben. Maar nu kijk ik eerst driehonderd filmpjes of het spel wat voor mij is en dan download ik het op Steam."

En die informatie over games haalt hij vanzelfsprekend van PU.nl. "Natuurlijk ken ik PU. Ik ben nooit geabonneerd geweest op het magazine, maar ik heb het wel regelmatig gehad voor een verjaardag bijvoorbeeld. Ik kijk zelf vooral op PU.nl en naar PU-TV, dat vind ik heel vet." ✖



RALFS GAME PASPOORT

Eerste game: Zelda: Ocarina of Time
Favo game aller tijden: Zelda: Majora's Mask
Favo console: Nintendo 64
Gamet per week: 8 uur



"Ik geil gewoon een beetje op Zelda-games."



RALFS SPEELTIP

Echt keivet is Stick RPG 2, een online flash-game! Ik kwam er een maand of zes geleden langs en ik heb hem helemaal uitgespeeld, het is nog best een groot spel ook. Dus als je tijd hebt, kijk daar naar.

TV-CONSOLES MET EEN HART VAN PC-ARCHITECTUUR

DE STEAM-MACHINES KOMEN!

Na het succes van de stoomwals, de stoomtrein en het stoomstrijkijzer komt Valve begin 2014 met z'n eigen Steam-machines: tv-consoles met een hart van PC-architectuur, inclusief een eigen besturingssysteem en controller. Jurjen verdiepte zich in de filosofie achter dit nieuwe gameplatform.

Met z'n kolossale omvang, borstelige grijze baard en sluike, halflange haar heeft Gabe Newell iets typisch Amerikaans. Niet dat gladde en strakke van Hollywood-Amerika, maar het échte, tikje morsige Amerika dat voor je in de rij staat bij de In-N-Out Burger of op slippers door de Wal-Mart slentert. Je zou Gabe daar, of tegen welk decor ook, niet herkennen als de miljardair en videogame-visionair die hij werkelijk is. Gabe geeft regelmatig toespraken. Dat doet hij meestal zittend, een tikje kortademig, gekleed in een zichtbaar knellende spijkerbroek en het grootste poloshirt dat ze bij de Wal-Mart verkochten.

Zo ook tijdens D.I.C.E. 2013, de op business gerichte videogamebeurs waar Gabe, de medeoprichter van Valve en grote man achter games als Half-Life, Portal, Dota 2 en de softwaredienst Steam, in februari aankondigde aan iets nieuws te werken: hardware.

"We ontwikkelen PC's in consolevorm, in samenwerking met verschillende partners", zei Gabe, bijna tussen neus en lippen door. "Maar het is niet ons doel om hardware te verkopen. Als het moet, doen we het, maar het is niet ons doel. Ons doel is om dingen verder te helpen."


"Het gaat mij uiteindelijk om een samensmelting tussen mobile, living room en de desktop."

DRIE PRODUCTEN

De nog tamelijk vage uitspraken uit februari werden een stuk concreter toen Valve eind september drie producten aankondigde voor een release 'begin 2014': de Steam-machine, het SteamOS en de Steam-controller. Steam-machines zijn console-achtige, op tv aansluitbare kastjes met een PC-inhoud. SteamOS is een op Linux gebaseerd besturingssysteem dat op de Steam-machines komt te staan. De Steam-controller lijkt een traditionele controller, maar dan met touchpads in plaats van analoge sticks.

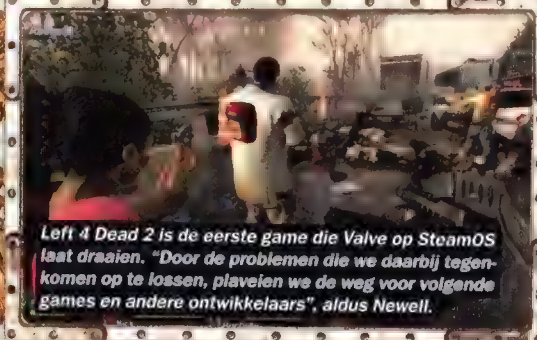
Op het eerste gezicht wekt dit productentrio de indruk van een slecht doordachte poging om de concurrentiestrijd met Wii U, Xbox One en PS4 aan te gaan.

Nóg een console onder de tv? Maar dan bedoeld voor games die we al op PC kunnen spelen, en dus niet exclusief zijn? Geba-



Wat is Steam?

Steam is een softwareplatform dat je op je PC kunt downloaden. Binnen het platform kun je games kopen, downloaden en spelen, of erover kletsen met andere leden van de Steam-gemeenschap.
Steam werd in 2003 door Valve uitgebracht om het verspreiden van updates voor Counter-Strike te vergemakkelijken, maar is inmiddels uitgegroeid tot hét platform voor PC-gamers met ruim drieduizend games en vijftig miljoen gebruikers. Zo'n zeventig à tachtig procent van alle digitale gameverkopen op PC's verloopt via Steam. Het succes kan onder andere worden toegeschreven aan het gebruiksgemak van het platform en de aanzienlijke kortingen die je vaak krijgt op wat oudere spellen.


Left 4 Dead 2 is de eerste game die Valve op SteamOS laat draaien. "Door de problemen die we daarbij tegenkomen op te lossen, plaveien we de weg voor volgende games en andere ontwikkelaars", aldus Newell.


De Steam-controller lijkt een traditionele controller, maar dan met touchpads in plaats van analoge sticks.

Wat is SteamOS?

SteamOS is een nieuw besturingssysteem dat Valve met name maakt voor de komende Steam-machines, maar uiteindelijk moet SteamOS geschikt zijn voor 'elk apparaat in de woonkamer'.
Op het moment dat dit op Linux gebaseerde besturingssysteem volgend jaar als gratis download beschikbaar komt, wordt het ondersteund door enkele honderden games. Volgens Valve zal dit aantal snel toenemen en wordt er intensief met grote spelontwikkelaars samengewerkt om het OS te verbeteren en ervoor te zorgen dat in de nabije toekomst vrijwel elke PC-game ook voor SteamOS verschijnt.

seerd op Linux, een geitenwollensokkenplatform waar nauwelijks games voor bestaan? En de paar games die dan wél beschikbaar komen, moeten we met twee touchpads besturen? Bedankt voor de moeite Gabe, leuk dat je dingen 'verder wil helpen', maar kun je je tijd en visionaire gedachten niet beter in Half-Life 3 steken?
Het is maar goed dat Gabe af en toe een toespraak geeft om zijn plannen te verduidelijken.

weetje • weetje
Op 15 en 16 januari organiseert Valve de eerste Steam Dev Days in Washington, waar geïnteresseerde spelontwikkelaars alle info kunnen krijgen over het ontwikkelen voor SteamOS, Steam-machines en de Steam-controller.

GESLOTEN SYSTEMEN

Het grootste nieuws van Gabe's toespraak tijdens LinuxCon in september was dat deze staand werd gegeven. De kolos leunde weliswaar zwaar op een tafeltje, het piepje in zijn ademhaling was nog iets duidelijker hoorbaar dan normaal, maar toch: Gabe stond. En hij had wat te vertellen - vooral over zijn afkeer van de gesloten systemen die consoles heten.
"Sinds de dagen van het Nintendo Entertainment System, wordt gamen beheerst door gesloten systemen van beperkende eigenaren. En dat terwijl open systemen als PC's zich veel sneller ontwikkelen, bijvoorbeeld wat graphics en internetmogelijkheden betreft." Volgens Gabe, die het ontwikkelen voor consoles al eens 'tijdverspilling' en de PS3 'een verschrikkelijke ramp' noemde, ontstaat innovatie in gaming tegenwoordig vooral op PC's. "Denk maar aan dingen als digitale distributie, free-to-play, social gaming, MMO's, trading en workshops."
Toch maakt Gabe zich grote zorgen over de richting waarin het PC-platform zich beweegt, namelijk: naar de door hem zo verafschuwde gesloten omgeving.

> **"We zijn zeer geïnteresseerd om voor het Linux-platform te ontwikkelen. Er hoeft vaak maar één killer-game voor zo'n platform te verschijnen om het balletje te laten rollen."**


Lars Gustavsson, creative director die bij DICE werkt aan de Battlefield-serie.

CATASTROFE

Tijdens een interview met BBC News noemde Gabe het gesloten Windows 8 al 'een catastrofe voor iedereen in de PC-wereld' en 'een bedreiging voor de doorgaans open aard van PC-gaming'.
Tijdens LinuxCon bleek voormalig Microsoft-medewerker Gabe wat meer op zijn woorden te letten. "Hoe zeg ik dit beleefd..." begon hij zijn relaas, met een schamper lachje. Zonder de namen Microsoft en Apple daadwerkelijk te noemen, beschreef hij Microsofts neiging naar een gesloten systeem als een reactie op het succes van Apple. "Maar volgens mij had deze belangrijke speler in de PC-wereld beter kunnen reageren door juist de openheid van het PC-platform te benadrukken."
Gabe noemt de terugloop in PC-verkopen een direct gevolg van de beperkingen die PC-gebruikers en -ontwikkelaars tegenwoordig krijgen opgelegd. "Toch, terwijl de verkopen van PC's elk jaar weer verder teruglopen, neemt het gamen via onze dienst Steam steeds verder toe, vorig jaar bijvoorbeeld met 76 procent."
Om het succes van Steam ook in de toekomst door te kunnen zetten, moest er iets gebeuren - buiten Windows om. "Daarom be- »



Linux is zogenaamd vrije software. Het is gratis en iedereen mag ermee doen wat hij wil, bijvoorbeeld kopiëren, wijzigen en verspreiden. Daarmee sluit het perfect aan bij wat Valve voor ogen heeft met de Steam-machines.

Wat is een Steam-machine?

Een Steam-machine is een apparaat met de uiterlijke kenmerken van een tv-console en het innerlijk van een PC, wat betekent dat je met zo'n apparaat PC-games op tv kunt spelen.
Er verschijnen vanaf begin 2014 verschillende Steam-machines van verschillende hardwareproducenten, en als je er zin in hebt, mag je van Valve je eigen Steam-machine bouwen. Valve gaat zelf ook Steam-machines leveren; dit jaar nog gaan driehonderd prototypes van die kastjes - met wisselende specificaties - naar testgebruikers.
Wie al een leuke game-PC op zijn slaapkamer heeft staan, kan de goedkoopste variant van de Steam-machine kopen, eentje die je simpelweg je games vanaf die PC naar tv laat streamen.

sloten we een paar jaar geleden van Linux een goed platform te maken, voor zowel spelers als spelontwikkelaars."

Onbegrensde openheid

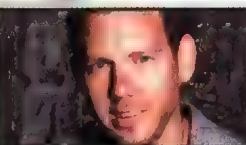
Linux is zogenaamd vrije software. Het is gratis en iedereen mag ermee doen wat hij wil, bijvoorbeeld kopiëren, wijzigen en verspreiden. Daarmee sluit het perfect aan bij wat Valve voor ogen heeft met de Steam-machines.
Volgens de Steam-website komen er verschillende modellen met elk hun eigen specificaties, prijs en prestaties. Je mag volgens de site ook


De Team Fortress-community heeft al tien keer zo veel content voor Team Fortress 2 gemaakt als Valve's eigen ontwikkelaars.

je eigen Steam-machine bouwen, hem hacken, er een ander OS op zetten, de hardware veranderen, of er een robot mee bouwen.
De onbegrensde openheid in zowel hardware als software heeft alles te maken met de visie van Valve dat de toekomst van gaming niet zal worden bepaald door console-eigenaren of ontwikkelaars, maar door de gebruikers.
"Wij van Valve zijn een nogal cocky bedrijf, dat de concurrentie aandurft met elke andere partij, inclusief bevriende bedrijven als Bungie, Epic of Blizzard", zei Gabe in september. "Maar er is één partij waarmee we de concurrentie nooit zullen aangaan, en dat zijn onze gebruikers."
Gabe doelt daarmee op de steeds belangrijkere rol die door gebruikers gemaakte content heeft binnen de game-industrie, waarbij je kunt denken aan door Valve aangemoedigde mods als Counter-Strike en Dota. Een steeds belangrijker onderdeel van Steam is de Steam Workshop, waarin gebruikers nieuwe items en levels kunnen maken voor een groeiend aantal games. Als voorbeeld noemt Gabe de Team Fortress-community, die al tien keer zo veel content voor Team Fortress 2 heeft gemaakt als Valve's eigen ontwikkelaars.

Bizarre situatie

"De next-gen wordt niet gedefinieerd door de consoles, maar door dingen als de Steam Box en Oculus Rift."


Cliff Bleszinski, maker van de Gears of War-serie.

In een situatie waarin gebruikers steeds belangrijker worden, zullen open systemen volgens Gabe zegevieren. "Systemen die innovatie verwelkomen, dus open systemen, zullen in de toekomst een groot voordeel hebben tegenover de gesloten systemen met al hun regeltjes en struikelblokken." Volgens hem hinderen certificatieprocessen zowel toegang tot de markt als innovatie. "Het heeft ons als Valve bijvoorbeeld zes maanden gekost om een update voor een iPad-spel erdoor te krijgen."
Een ander voordeel dat een open systeem als SteamOS zowel ontwikkelaars als gebruikers kan bieden, is een gestroomlijnde vereniging van ervaringen op verschillende computerplatformen. "We zitten nu met de bizarre situatie dat zodra je op de bank gaat zitten en je console aanzet, je de verbinding verliest met je mobile- en desktopcomputers. Je moet de games die je op PC speelt dan eigenlijk nóg een keer kopen om ze op tv te kunnen spelen. Volgens ons moeten spelers hun games in elke omgeving kunnen spelen, zonder te verliezen wat ze al in het spel geïnvesteerd hebben."
Tijdens elke toespraak benadrukt Gabe minstens twee keer dat het hem niet gaat om de hardware, en dat hij niet uit is op een concurrentieslag met bestaande consoles. "Het gaat mij uiteindelijk om een grote unificatie tussen mobile, living room en de desktop, en daar is Linux het meest geschikte platform voor." ✖

Wat is een Steam-controller?

**De Steam-controller is gemaakt om de typische PC-besturing met muis en toetsenbord in het malletje van een controller te gieten, zodat je er vanuit je luie stoel mee kunt gamen.
Het resultaat is een nogal standaard ogende controller met twee handvaten - maar dan met touchpads op de plaatsen waar je analoge sticks zou verwachten. Deze touchpads geven zogenaamde haptic feedback, wat betekent dat een geavanceerd trilsysteem de illusie van tegendruk geeft naarmate je verder in een richting beweegt. De touchpads zijn inklikbaar als muisknoppen, terwijl ze geflankeerd worden door 'echte' A, X, B en Y-knoppen. In het midden bevindt zich een touchscreen waarop bijvoorbeeld de functies kunnen verschijnen die je normaal gesproken aan de F-knoppen van je toetsenbord toewijst.**



De Steam-controller zoals ie moet functioneren tijdens het spelen van Portal 2.

Jurjen over de Steam-machines



**Vroeger had ik nogal een hekel aan PC-gamen, omdat ik het gebruiksgemak van consoles zo fijn vond en ik liever niet in mijn vrije tijd achter een bureau zat. Maar nu de consoles steeds meer gaan draaien om het herhalen/uitmelken van oude spelconcepten, al die fucking systeemupdates het gebruiksgemak beginnen te hinderen, en zeer interessante en vernieuwende games steeds vaker (alleen) op PC verschijnen (ik denk dan aan dingen als Minecraft, Amnesia, Gone Home, Antichamber en Papers, Please), zit ik de laatste jaren vaker dan me lief is ook na werktijd nog aan mijn desktop gekluisterd.
Een eenvoudig, kant-en-klaar boxje dat me al die fijne indiegames direct op mijn grote huiskamer-tv laat spelen, is voor mij dan ook een zeer welkom vooruitzicht. Omdat de PC-games die ik graag speel vrijwel nooit hoge specs vereisen, ga ik begin 2014 hoogstwaarschijnlijk voor een relatief goedkoop model Steam-machine.**

Jan over de Steam-machines



**De grap is dat ik, in tegenstelling tot Jurjen, door de jaren heen juist steeds meer een console boy ben geworden omdat de PC-eisen en het upgraden van hardware inmiddels be-lach-elijk uit de klauwen lopen. Heb ik net Battlefield 3 op de hoogste resoluties draaien, moet ik de boel weer upgraden om BF 4 optimaal te laten schitteren...
Toch geloof ik heilig in het succes van Valve's hardware, aangezien de machines in potentie het gemak van een console bieden met de prestaties van een PC.
Alles staat of valt wel met de prijs van de apparaten en het aanbod aan games natuurlijk. Valve heeft commitment van zowel indie- als grote ontwikkelaars nodig om uiteindelijk te slagen.
De nadruk op software is belangrijk in deze want dat is uiteindelijk de kracht van het eigenzinnige bedrijf; de machines zijn slechts het middel om het doel te bereiken.**

THIEF

Tien jaar lang wachtte Jan lijdzaam op een nieuwe deel in de Thief-reeks, maar sinds hij weet dat het eind februari zover is, kookt hij bijna over van ongeduld om die shit te spelen. Een hands-on in Londen haalde gelukkig wat druk van de ketel.

PREVIEW

PC | PS3 | PS4 | XBOX 360 | XBOX ONE

Aan die handen in de 'tien voor twee-stand' herken je de gediplomeerde dief.



In Thief is het sluipen, verstoppen en stelen geblazen. Vooral dat laatste geeft keer op keer een kick. Het jatten van gouden bekers, glimmende juwelen, blinkende munten en dure kunst is weer ouderwets verslavend.

> **"Met z'n tijd meegegaan en tegelijkertijd de oude, vertrouwde vibe van weleer."**

Maar in de nieuwe Thief is luisteren minstens zo belangrijk. Luisteren naar het geluid van voetstappen van bewakers. Naar krakende planken en piepende deuren. Of naar het zacht klikkende geluid van een cijferslot van een goed gevulde kluis.
Maar nog belangrijker in Thief, is afluisteren.

Afluisteren

Het afluisteren in Thief is in eerste instantie gewoon leuk om te doen. Het is grappig om zwervers of guards te horen praten met elkaar. Nou ja, grappig... de humor in Thief is zwart, gitzwart soms, want de situatie in de stad is verre van vrolijk te noemen. De Baron heerst er met harde hand. De kloof tussen arm en rijk wordt iedere dag groter, en de minder bedeelden worden bovendien geplaagd door een mysterieuze ziekte.
Natuurlijk heeft 'eavesdropping' ook een belangrijke functie in het spel, want op die manier vergaar je hints voor verhalende missies en Jobs. En met name dat laatste stond centraal tijdens mijn hands-on in Londen; een speelsessie waarin ik een kwart van Stonemarket mocht uitpluizen, plus nog een ander district dat eveneens uit vier delen bestaat.

Jobs van Basso

Jobs vinden plaats in de City Hub: delen van de stad waar je vrijelijk door kunt reizen op zoek naar kostbaarheden en geld van nietsvermoedende bewoners. Deze Jobs staan los van het overkoepelend verhaal van Thief.



Jan heeft 't over een mysterieuze ziekte die heerst in de stad. Bedoelt ie niet gewoon diefterie?

De Jobs vind je bij Basso; een grappig maar ietwat dubieus heerschap dat je graag voorziet van tips over de beste plekken om spulletjes te gappen. Mocht je toch gepakt worden, dan heeft Basso je natuurlijk nooit eerder gezien. Basso's Jobs zijn feitelijk een soort mini-missies die je in de stad kunt doen en waarmee je je saldo lekker kunnen opkrikken. Dat geld heb je nodig om je uitrusting aan te vullen (diverse pijlen voor je boog bijvoorbeeld), health te kopen of een pakketje gedroogd vlees in te slaan.


Grappig, dat je in een rechte lijn kan schieten met een boog.

Het voert veel te ver om hier van één open-wereld te spreken en je moet dan ook zeker geen Assassin's Creed/GTA-achtige taferelen verwachten, maar het gegeven dat je vrij bent om deze Jobs wanneer je maar wil op je eigen manier aan te pakken, is erg tof.

De Jobs zijn overigens redelijk eenvoudig. Steel een dure pen, ga op zoek naar een kostbaar schilderij, graai een gouden kam weg... dat werk. Toch komt er altijd wel wat meer bij kijken en kun je vaak onverwachte loot vinden... als je tenminste goed zoekt en, daar heb je dat werkwoord weer, luistert.

Opportunities

Afgezien van het feit dat Jobs je een flinke duit kunnen opleveren, zorgen ze ook voor Opportunities. Dit zijn zijmissies waar je tijdens een Job op stuit. De Opportunities zijn vaak behoorlijk pittig en vormen gezamenlijk weer een soort miniverhaallijn die het grotere verhaal ondersteunt. Iets waar ik achter kwam doordat ik tijdens een ogenschijnlijk rechttoe, rechtaan kraak een geheime kamer ontdekte met een lijk. Dit voerde me weer naar een kleermaker die net bezocht werd door een minilegertje aan bullies die duidelijk op zoek waren naar iets zeer kostbaars.

Vervolgens was het aan mij om dat kostbare object in mijn bezit te krijgen zonder opgemerkt te worden en zonder vijanden neer te slaan of te vermoorden. Het vroeg het uiterste van mijn Thief-skills en ik genoot met volle teugen.

Ongemakkelijk

Dat genieten werd nog eens verdriedubbeld door de sfeer en het geluid. De sfeer in deze Thief is namelijk weer spot on. Voetstappen op een houten ondergrond of voetstappen door een waterplas klinken wezenlijk anders, en dit soort zaken zijn medebepalend voor de spanning die je voelt tijdens het spelen. Onheilspellend gekraak, mysterieuze achtergrondmuziek en de neerslachtige sfeer in The City dragen bij aan de meeslepende en bij vlagen zelfs ongemakkelijke ambiance van de game. En ook dat is typisch Thief.

Grafisch zag de game er een stuk mooier uit dan op de E3 - al heb ik nog steeds niet per se de indruk dat dit inhoudelijk een next-gen game is. Alles wat ik zag en speelde, kan ook gedaan worden op de current-gen machines, alleen dan minder mooi. Vandaar dat de game inmiddels ook voor PS3 en Xbox 360 is aangekondigd, naast versies voor de PC, PS4 en Xbox One.

Toch zag, voelde en speelde ik een game die met zijn tijd is meegegaan én me tegelijkertijd de oude, vertrouwde Thief-vibe van weleer bezorgde.



Tijdens mijn speelsessie spotte ik verschillende soorten pijlen.
- *Blunt (om bewust geluid te creëren)*
- *Broad (om guards uit te schakelen of bruggen te activeren)*
- *Fire (als afleiding of als wapen)*
- *Water (om fakkels en vuurkorven te doven)*
- *Rope (werkt alleen op speciaal daarvoor aangegeven plekken)*
- *Choke (om vijanden/guards van een spontane astma-aanval te voorzien)*



ZOALS HET KLOKJE THUIS TIKT...

Garretts basis in de stad is een oude, verlaten klokkentoren. Het is een prachtig, sfeervol safehouse van waaruit de meesterdief neerkijkt op de stad. De inwoners van The City denken dat de klokkentoren behekst is, dus niemand durft er te komen. Komt dat even mooi uit.

Afgezien van een verdraaid coole locatie is het ook de plaats waar Garrett zijn meest waardevolle buit uitstalt. Letterlijk, want de reeds gegapte buit staat daar vooral te pronken naar jou als speler. Maar ook toekomstige buit wordt getoond om je te laten zien wat je allemaal nog mist. Alsof de game wil zeggen: 'hop, hop, aan de bak... je bent voorlopig nog niet klaar'.


Ik kwam laatst onverwacht thuis, was m'n vrouw op onze bank lekker met een dief bezig. Een kruimeldief gelukkig.



VERWACHTING ***JAN:***

Afgezien van de wat geforceerde actiemomenten heeft Thief opnieuw mijn hart gestolen. De stem van Garrett, de sfeer in de stad, de vloeiende gameplay... ik wil meer, veel meer.

- \+ De juiste, typische Thief-sfeer.
- \+ Subliem geluid.
- \+ De flow van de bewegingen van Garrett.
- \- Soms ben je wat minder vrij in je doen en laten dan je zou willen.

ADVENTURE
EIDOS MONTREAL / SQUARE ENIX
28 FEBRUARI 2014

REVIEWBLAD

TOPSCORE

XCOM: ENEMY WITHIN
(PAG. 057)





OPGEFRISTE GAME

ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS
(PAG. 048)



HELDHAFTIGE GAME

LEGO MARVEL SUPER HEROES
(PAG. 059)



NET GEEN GOLD AWARD GAME

BATTLEFIELD 4
(PAG. 064)

Gold Award 2.0

Mijn 5 centen - Waren we dan toch te soft geworden? Verblind door de verzengende liefde voor onze favoriete hobby? De vleesgeworden beroepsdeformatie van de videogamejournalist? Ik weet het niet. Feit is wel dat er meer en meer gefluisterd werd dat de Power Unlimited 'te hoge cijfers' uitdeelde. En toegegeven: met al die dikke 90's voor de vele sequels van Assassin's Creed, Call of Duty en Battlefield, was de heilige Gold Award wellicht een ietsiepietsie aan inflatie onderhevig.

Vanaf dit nummer kan er echter een streep door die discussie. Want zowel Assassin's Creed IV: Black Flag, Call of Duty: Ghosts als Battlefield 4 grijpen naast het hoogste eremetaal. Toeval? Ik denk het niet. Bij alle drie de series – op de current-gen nog zo retesuccesvol – zie je de spagaat aangaande next-gen innovaties en vernieuwingen. Een 'op-safe'-aanpak is het resultaat. Maar in een tijd waarin de PlayStation 4 en de Xbox One de nieuwe sterren onder je tv zijn, is dat gewoon niet bevredigend genoeg. Killzone: Shadow Fall daarentegen – vanaf dag één ontwikkeld voor de PS4 – is dat dan weer wel. En zo krijgt de Nederlandse driekleur dit najaar een dubbel gouden randje... Eén voor Guerrilla Games, en één voor PU's Gold Award '2.0'! - *Graddus*





* THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS
* ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG



* XCOM: ENEMY WITHIN
* PROFESSOR LAYTON EN DE ERFENIS VAN DE AZRAN
* LEGO MARVEL SUPER HEROES
* CALL OF DUTY: GHOSTS
* BATTLEFIELD 4



* SUPER MARIO 3D WORLD
* THE WOLF AMONG US – EPISODE 1
* MEGA DEAD PIXEL



OOK GESPEELD

* RAIN
* THE SIMS 3: INTO THE FUTURE
* THE STANLEY PARABLE
* HOT WHEELS: WORLD'S BEST DRIVER
* WWE 2K14
* SKYLANDERS: SWAP FORCE
* WII PARTY U
* BATMAN: ARKHAM ORIGINS BLACKGATE

THE LEGEND OF ZELDA A LINK BETWEEN WORLDS

GOLD AWARD

Jurjen noemde A Link to the Past in 1992 al zijn favoriete game ooit, dus heeft hij de verregaande remake van 2013 met groot genoegen gespeeld. Maar toen hij vervolgens aan de review wilde beginnen, sprong er een scheur in de muur die hem naar het verleden zoog...

Damn. Ik lig al twee uur wakker. Maar wat wil je ook? Het is 31 mei 1992 en ik heb zojuist de beste game OOIT uitgespeeld. Zeker weten dat die game nooit meer gaat worden overtroffen. Man, ik lig nog te trillen van opwinding. Misschien moet ik even mastur...

Hahaaaa, hier ben ik dan! Je oudere ik! Jurjen uit 2013!

Wat? Wat the fuck? Wat doe je in mijn slaapkamer?

Vrees niet, jong manspersoon! Ik kom uit de toekomst en ben door het verzet naar jouw tijd gezonden om... je moeder te doden!

Mijn moeder? Serieus?

Haha, nee, geintje, ik ben hier omdat je net iets over A Link to the Past zei.

Huh? Je bedoelt wat ik net zei? Dat die game nooit meer zal worden overtroffen?

Juist! Met die ondoordachte uitspraak heb je een scheuring in het ruimte-tijd continuüm veroorzaakt, jongeman! En door die scheuring ben ik naar het verleden gezogen om je ongelijk te bewijzen!

Mmm. Maar mijn moeder dan? Zal ik je toch haar adres even geven?

Geen grappen

Je gelooft het misschien niet, maar A Link to the Past is in mijn tijd helemaal opnieuw gemaakt!

Opnieuw gemaakt?

Juist! Met dezelfde landkaart, kerkers op dezelfde locaties en veel van dezelfde voorwerpen! Maar dan met compleet andere kerkerlay-outs en puzzels! En een ander verhaal! De Dark World heet dit keer Lorule! En daar ontmoet je prinses Hilda!

Lorule? Hilda? Je maakt weer een geintje, hoop ik?

Neen, onwetende, ik ben geen type dat grappen maakt over de overtreffende trap van de beste game ooit, dat zou jij toch moeten weten!

Okaaaaay... Nou, begin dan maar eens te vertellen wat er precies beter is.

Nou, om te beginnen ziet het spel er beter uit! Alles is in 3D gemaakt, waardoor de camera kan uitzoomen en zwenken om ergens op in te zoomen!

3D? Zoals Wolfenstein?

Eh, nee. Het spel is in 3D gemaakt, maar oogt nog steeds hetzelfde! Vogelperspectief!

Ik wil niet vervelend doen, maar ik begrijp nog steeds niet zo goed op welke manier A Link to the Past nou precies wordt overtroffen door... hoe heet dat spel eigenlijk? A Link to the Future?

Het spel heet A Link Between Worlds, en ik heb het meegebracht! Hier! Kun je het met je eigen ogen zien!

In de muur

Meegebracht? Is dit een console dan? Wat klein en plat! Moet ik 'm op m'n tv aansluiten?

Nee, je kunt hem open klappen! Kijk dan!



Een hamer huren? Nog effe en we gaan condooms leasen!

weetje • weetje
Na de eerste keer uitspelen kun je een tweede playthrough beginnen in de moeilijkere Hero-stand.



The Legend of Celda.

Aarrgh! Mijn ogen! Het is een Game Boy! Maar dan met verlichting! En in kleur! En met twee schermen! Neem me mee naar de toekomst, ik wil dit ook! En verdomme, dat is A Link to the Past! Maar dan... ronder? Oooh, die vioolmelodie, wat klinkt dit helder! Alleen... ik zie dubbel?

Nee, dat is het 3D-effect. Wacht, ik zet het wel even uit.

3D-effect? Zoals bij mijn View-Master?

Nee, laat maar, laat maar. Wacht, ik zal je even laten zien hoe Link met zo'n muur kan samensmelten. Let op, komt ie.



"Het begrip remake is veel te beperkt om de verrassend frisse lading te dekken."

Wauw, niet normaal. Dus nu kun je door die spleet in de muur bewegen?

Juist! Kijk, zo kun je ook langs een muur de overkant van een gat bereiken, of rondom een blok bewegen, of vijanden ontwijken. En zie je hier dit hek dat tegen de muur zit geplakt? Ik kruip als muurtekening erachter en KNAL - plop zo weer uit de muur om het hek eraf te breken!

Wauw.

Dacht ik. Het spel is nu ook een stuk minder lineair. Je kunt de meeste belangrijke voorwerpen in het begin al kopen of huren, waardoor je meer vrijheid hebt de volgorde van de kerkers te bepalen.

Mmm, dat zijn inderdaad best interessante veranderingen. Maar al met al lijkt het spel nog steeds wel heel erg op A Link to the Past. Dat vind ik eigenlijk wel jammer.

Favoriet

Jammer? Hoezo? Dat noemde je net nog de beste game ooit!

Ja, maar ik had verwacht dat er in de toekomst compleet nieuwe Zelda's zouden komen. Met andere graphics en verhalen. Er lijkt maar weinig gebeurd in de dik twintig jaar tussen mijn en jouw tijd. Hoewel ik die handheld wel heel geweldig vind. Heb je trouwens ook de nieuwste Sega bij je? Die heeft vier schermen zeker? Qua handhelds liep Sega altijd al ver vooruit op Nintendo!

ALLE BOMMEN!

Vroeg in het avontuur begint de konijnenkop Ravio een winkel in je huis, en kun je naast vertrouwde voorwerpen als de Ice Rod, Bow, Bombs en Hookshot meteen de nieuwe Tornado Rod en Sand Rod huren (meestal 50 rupees) of kopen (meestal 800 rupees).

Ook wel handig en apart: gebruik van alle voorwerpen - inclusief boog en bommen - vermindert je energiemeter, die zichzelf vlot weer aanvult. Je komt dus nooit ergens zonder bommen, pijlen of magie te zitten.

Eh, nee, de nieuwe Sega-handheld is, eh, heb ik thuis laten liggen. En er komen ook zeker nog wel nieuwe Zelda's hoor, maak je geen zorgen. Ocarina of Time ga je geweldig vinden.

Ocarina of Time... Klinkt spannend. Iets met tijdreizen zeker. Wordt dat dan jouw... mijn favoriete Zelda? Wat is eigenlijk je favoriete Zelda?

Pff, wat een vraag. Je moet de games zien in de tijd waarin ze verschijnen, denk ik. Toen Link's Awakening verscheen, vond ik dat inderdaad de beste game ooit. En toen Ocarina of Time verscheen, vond ik dat de beste game ooit.

Heiligschennis!

En nu vind je A Link Between Worlds zeker de beste game ooit?

Nee joh, ben je gek? Echt niet.

Wat vind je dan minder sterk aan de nieuwe Zelda?

Tja, nou, kweetniet. Het gekke is dat ik eigenlijk alles aan dit spel geweldig vind. Ik ben er in ongeveer tien uur doorheen gejakkerd, mede doordat je nu overal heel snel naartoe kan warpen, en ik heb me echt geen moment verveeld of geërgerd.

Tien uur? Serieus? Ik heb over A Link to the Past wel dertig uur gedaan. Vaak vastgezeten, dat wel.

O, in dit spel kom je niet vast te zitten hoor. De puzzels en eindbazen zijn anders dan in het origineel, maar hebben wel veel dezelfde elementen, en soortgelijke oplossingen. Bij lastige puzzels staan nu ook symbooltjes die aangeven welke voorwerpen je erbij moet gebruiken.

Serieus? Heiligschennis! En ik maar denken dat spellen in de toekomst steeds uitdagender zouden worden!

Eh, verwacht er niet te veel van.

Heb ik in 2013 trouwens al een keer seks gehad?

Eh, ja. Diverse malen. Maar verwacht ook daar niet te veel van. ✪




Hé Link! Je bent plat, zak!



SCORE 93

Deze remake van A Link to the Past heeft zo veel coole nieuwe toevoegingen en veranderingen dat het begrip remake eigenlijk veel te beperkt is om de verrassend frisse lading te dekken. Toch wordt de impact van een werkelijk nieuwe Zelda niet gehaald.

JURJEN



Als je A Link to the Past goed kent, duurt een eerste playthrough tien uur. Anders het dubbele.

10-20 UREN



BASICS

ACTION-ADVENTURE
NINTENDO EAD 3 / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

♪ Al die willen te kaap'ren varen ♪
♫ Moeten mannen met baarden zijn ♫
♫ Jan, Pier, Tjores en Corneel ♫
♫ Die hebben baarden, die hebben baarden... ♫
Nou ja, verder dan een ongeschoren weekendbaardje komt Jan niet, maar hij was uiteraard wel de uitgelezen persoon om het nieuwste Assassin's avontuur op de pijnbank te leggen.

De Assassin's Creed-serie is al jaren een commercieel succes voor Ubisoft, maar op een of andere manier is dat aanhoudende succes voor sommigen een reden om deze serie met argusogen te aanschouwen. Wij gamers zijn immers een raar volkje. Enerzijds willen we vernieuwing, originele verhalen en schreeuwen we om nieuwe IP's, anderzijds houden we van het oude vertrouwde en doen games als Pokémon, Call of Duty en FIFA het daarom nog steeds enorm goed.

weetje • weetje

Ik heb zowel de PS3- als de PS4-versie van AC IV: Black Flag gespeeld. Meer daarover lees je in de 'hoe next-gen is de next-gen'-feature op pagina 36 en 37.

Assassin's Creed is met deel III (wat feitelijk de vijfde AC-game was) en hoofdpersonage Connor een andere weg ingeslagen. Precies wat gamers wilden, zou je denken, want men was misschien wel wat 'Ezio-moe' (ik niet overigens, maar de goede man had inmiddels toch wel de pensioengerechtigde leeftijd bereikt).

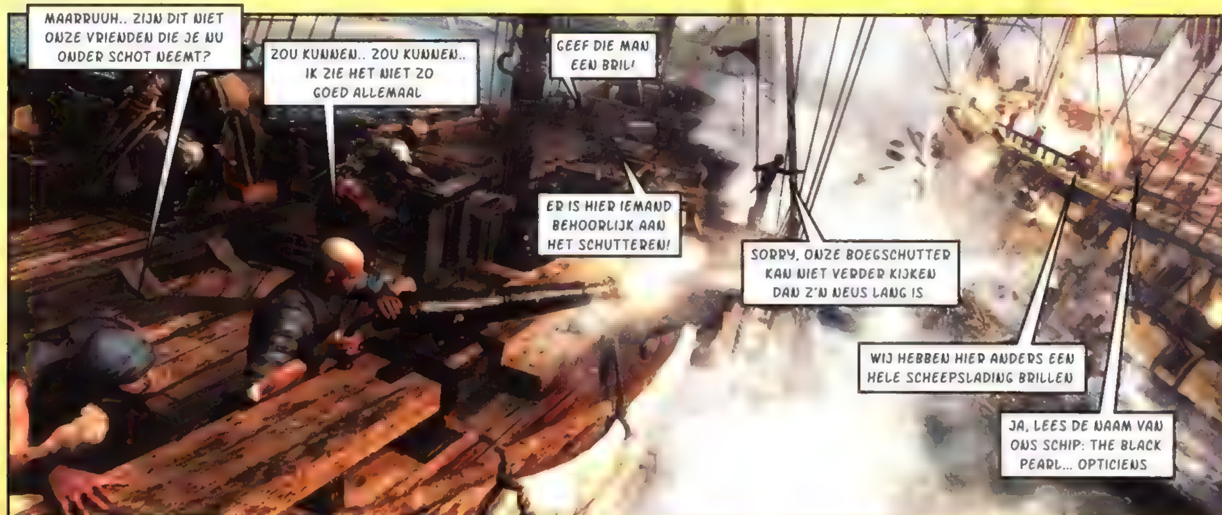
Connor viel achteraf bij menigeen toch niet zo goed in de smaak en Edwards frivole, onstuimige karakter in Black Flag zal wat dat betreft een stuk beter bevallen.

Maar een game is natuurlijk veel meer dan een hoofdpersoon. De vraag is dan ook: hoe Assassin's Creed is Black Flag? Dat deze game door sommigen meer gezien wordt als een piraten spin-off... daarin heeft men misschien wel een beetje gelijk, maar als het dan een van de beste, zo niet dé beste piraten-open-wereld-game aller tijden is, wat valt er dan eigenlijk nog te klagen?



Fantastisch

'Waarom oh wijze, knappe en charmante Jan, waarom geef je de game dan geen Gold Award?' hoor ik jullie heel terecht vragen. Dat zal ik jullie eens fijntjes uitleggen. Maar niet voordat ik effe een kajuit vol positieve punten met spreekwoordelijke enterhaken richting jullie hersenpan werp. Om te beginnen is de naval gameplay simpelweg fantastisch. De Jackdaw en diens bemanning is een verlenging van jezelf en het upgraden en verfaaien van je schip is niet minder dan verslavend. De besturing en de mechanics van het varen, vechten en enteren zijn in basis heel simpel maar voor de latere zeegevechten dien je toch echt je mannetje te staan.



"De coolste piratengame ooit gemaakt."

Doordat land- en zee-missies elkaar bovendien goed afwisselen, heb je nooit het gevoel dat de game een sleur wordt. Daarbij heeft het Caribisch gebied zoveel geheimen, zijmissies en eilandjes dat, voordat je alles ontdekt en leeggeroofd hebt, je echt wel een ruime week verder bent.

Ook ben ik erg tevreden over de historische figuren. De piraten die de revue passeren zijn (aan-

genaam) gestoorde figuren die je in heel wat bizarre avonturen doen belanden.

Waar ik zelf ook erg over te spreken ben, is de mogelijkheid om deze game weer veel meer stealthy dan voorheen te spelen. Je kunt natuurlijk nog steeds als een bruisende moordmachine je dubbele zwaarden in buiken, schaamstreken en adamsappels prikken, maar desgewenst kun je subtieler, stiller en sneakier te werk gaan.

Minder episch

Toch zijn er ook minpunten die het gouden eremetaal in de weg staan.

Nassau is bijvoorbeeld een ronduit saaie stad die niet in de schaduw van de steden uit de AC-serie kan staan. Historisch klopt de weergave en indeling van Nassau, en voor het verhaal snap ik dat de Piratenrepubliek als plek belangrijk is, maar het is gewoon een weinig interessante plek om langer dan noodzakelijk in te vertoeven. Gelukkig maken Kingston en Havanna veel goed, maar ook die steden kunnen niet tippen aan Rome, Florence of Constantinopel.

Daarnaast zijn er nog steeds kleine puntjes van irritatie, zoals de verkeerde kant op springen als je bovenin een toren hangt, de net iets te trage reactie van vijanden of glitches her en der.

Maar wat ik echt miste was de zwaarte en het mysterie van het verhaal, iets dat altijd zo bij AC hoorde. De eerste AC-games hadden iets Dan Brown-achtigs; een groter, onheilspellend mysterie dat de wereldgeschiedenis beïnvloedde en waar je al spelend het gevoel kreeg deel van uit te maken.

In AC III was de historische impact van Connors acties en de gameplay natuurlijk bombastisch. In Black Flag daarentegen wordt het verhaal absoluut kundig uit de doeken gedaan, en de AC-connectie is er nog wel, maar het is allemaal een stuk minder episch en aangrijpend dan voorheen.

Toch is Black Flag niet anders te omschrijven dan als de best uitgewerkte open-wereld iteratie van Assassins Creed met een naadloze overgang tussen land en zee. Maar hoewel de game de term 'avontuur' als een misthoorn in je oren tettert, heeft dat fantastische avontuur net wat minder AC-DNA in zich dan ik had gehoopt...

weetje • weetje

Somalische piraten maken nog dagelijks de Afrikaanse wateren onveilig. De Schotse marine heeft daar tegenwoordig een trucje voor bedacht: het keihard afspelen van Britney Spears muziek. Een stuk effectiever dan waarschuwingsschoten lossen, aldus de mariniers, aangezien de Somaliërs een spuughekel hebben aan Westerse muziek.







WHAT'S NEXT?

De ene AC is nog niet uit, of er wordt alweer druk gespeculeerd over het volgende deel. Persoonlijk zou een Assassin's Creed in het Victoriaanse Londen me wel wat lijken, al is de PS4-exclusive The Order al met die plannen aan de haal gegaan.

Egypte is ook een land dat veelvuldig opduikt in de geruchtenmachine, evenals het oude Japan en het Parijs ten tijde van de Franse Revolutie.

Zelf zou ik het liefst gaan voor Rusland/Sint Petersburg waarbij je als Assassijn tegen de Tsaar en diens gevolg mag knokken. De comic is er al: Assassin's Creed: The Fall (zie screen) dus de game zou daar mooi op kunnen inspelen. Bovendien is de terugkeer naar een grote historische stad als speeltuin sowieso niet verkeerd.



SCORE 88

Black Flag is misschien niet de beste Assassin's Creed-game uit de serie, maar wel een van de beste sandbox-games van dit najaar. En sowieso de coolste piratengame OOIT gemaakt.

JAN



Je speelt het hoofdverhaal uit in een dag of twee/drie, daarna kun je nog los met de zijmissies die je alle uithoeken van de zeven zeeën laten bevaren.

40 UREN



BASICS

FREE ROAMING
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
1 - 8 SPELERS
OUT NOW



KONAMI

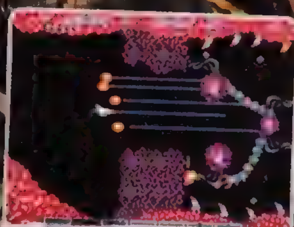
AL 30 JAAR KRACHTIGE KONTSCHOPPERIJ

VAN FROGGER TOT METAL GEAR RISING

Als je al meer dan drie decennia meedraait in de game-industrie en jaarlijks zoveel geld binnenhaalt dat je het op vier na grootste gamebedrijf van de wereld bent, dan verdien je een plaatsje in de spotlights. Alle reden dus voor een PUretro over een van de beste en meest invloedrijke Japanse publishers ooit: Konami.



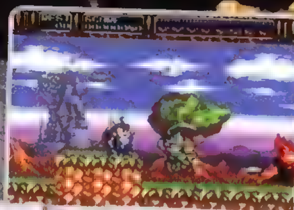
Frogger (1981)
Frogger was niet Konami's eerste videogame ooit (dat was het Tetris-achtige Block Game) maar het was wel de game waarmee ze voor altijd hun stempel op het gamelandschap drukten. Voor een simpel spelletje waarin je een kikker door druk verkeer en gevaarlijke wateren naar huis moest leiden, was het verrassend uitdagend en verslavend!



Gradius (1985)
Door het slimme gebruik van powerups en het uitdagende leveldesign werd Gradius in één klap de koning van de space shoot'em ups (shmups). Zo verslavend dat er niet alleen tig vervolgen van uitkwamen, maar ook spin-offs zoals Salamander en het erotische Sexy Parodius. De laatste was Gradius ReBirth uit 2009; hoog tijd voor een nieuw deel dus!



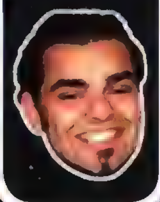
Teenage Mutant Ninja Turtles (1989)
Dat Konami als een van de weinige game-uitgevers goed kan omgaan met licenties, lieten ze zien met deze geweldige beat'em up gebaseerd op de populaire Turtles-tekenfilm. En dat was geen eenmalig succes, want soortgelijke games als The Simpsons Arcade Game en Batman Returns (de beste Bats-game zonder het woord Arkham in de titel) waren minstens zo goed.



Rocket Knight Adventures (1993)
Een van de beste games voor de Sega Mega Drive was het bijzonder toffe Rocket Knight Adventures, een actieplatformer van de maker van Contra, over een buidelrat met een zwaard en een jetpack. De graphics waren kleurrijk en prachtig, en de actie was intens en supersnel. Dankzij het jetpack stuiterde je door de levels als een eekhoorn met een gillende keukenmeid in z'n reet!



Suikoden (1995)
Konami's antwoord op de FinalFantasy-reeks was een prachtige RPG, gebaseerd op het klassieke Chinese boek Shui Hu Zhuan. Hierin moet de zoon van een generaal 108 krijgers bij elkaar weten te brengen om zo de macht over te kunnen nemen en de oorlog te stoppen die zijn land teistert. Het was een beetje Game of Thrones meets Final Fantasy, en ja, dat is precies zo awesome als 't klinkt.





KEEP CALM AND

Ondanks dat de grootste hits in gaming vandaag de dag voornamelijk van Westerse developers afkomstig zijn, is Japan nog altijd extreem invloedrijk als het aankomt op de manier waarop we naar interactief vermaak kijken.

Uitgevers als Nintendo, Capcom en Square Enix produceren nog altijd games die ons prikkelen als geen ander en hetzelfde geldt voor grootheid Konami.

Net als Nintendo is Konami echter niet begonnen als videogame-maker, maar als een bedrijf dat in 1969 jukeboxen verhuurde en repareerde! Overigens is Konami altijd meer dan een gamebedrijf geweest en gebleven; het conglomeraat is vandaag de dag verantwoordelijk voor videogames, kaartspellen, speelgoed, anime, Power Ranger-achtige tv-series, gokkasten en... fitnessclubs. (Dat laatste helaas alleen in Japan.)

GOLFJES

'Konami' is trouwens geen bestaand Japans woord. Nee, de naam kwam voort uit de voorletters van de achternamen van stichters Kozuki, Nakama en Mitsuda, al zou je het zesletterige woord nu vrij kunnen vertalen naar 'kleine golven' (wat meteen Konami's oude, golvende logo verklaart). Ook hebben Japanners iets met woordgrapjes waarbij ze woorden overzetten naar cijfers (ja, het blijven aparte gasten) wat in het geval van Konami te vertalen is naar 573 ("ko-nana-mittsu"). Als je je dus ooit hebt afgevraagd waarom dat getal zo vaak voorkomt in Konami-games, dan weet je 't nu. Niet alleen staat dat getal in bijna elke high-score tabel, maar het wordt ook wel eens als Easter Egg gebruikt. Zo krijg je in het geweldige Castlevania: Dawn of Sorrow toegang tot een speciale kamer als de drie laatste cijfers van je geldmeter eindigen op 573.



DE KONAMI CODE

Allemaal tegelijk, jongens en meisjes: "boven, boven, beneden, beneden, links, rechts, links, rechts, B, A, start."

De Konami Code: de cheatcode der cheatcodes. Als je 'm ondertussen nog niet uit je hoofd kent, dan mag je je Gaming Geek-diploma weer inleveren.

De code ontstond toen programmeur Kazuhisa Hashimoto in 1986 Gradius aan het porten was naar de NES en hij het testproces wat makkelijker wilde maken voor zichzelf. Wie de code invoert, krijgt immers meteen alle powerups, wat erg fijn is in een game met zo'n hoge moeilijkheidsgraad.

De code werd meteen zo'n begrip dat hij niet alleen aan veel andere Konami-games werd toegevoegd, maar ook aan titels van andere developers, zoals Half-Life 2. Ondertussen is de Konami Code een echte meme en een belangrijk onderdeel van onze populaire cultuur. Onlangs kreeg hij zelfs een prachtige hommage in de bioscoophit Wreck-It Ralph.

Vergis je echter niet: de Konami Code is niet altijd goedaardig. Wie de sequentie invoert in bijvoorbeeld Gradius 3, zal machteloos moeten toekijken hoe z'n schip zonder pardon explodeert. Het is bijna alsof de code probeert te zeggen: ' Gebruik mij niet te vaak. Respecteer mij. Ik gééf leven maar ik neem het ook weer weg. Amen.'



Vandal Hearts (1997)
Ook op het gebied van tactiek wisten ze bij Konami dondersgoed waar ze mee bezig waren, want met Vandal Hearts brachten ze een tactics-game uit die zich makkelijk kon meten met een genre-topper als Fire Emblem. Zwaardvechters winnen het van boogschutters, boogschutters winnen het van vliegende vijanden, vliegende vijanden winnen het van zwaardvechters; dat soort spul. Simpel doch verbazingwekkend meeslepend.



Castlevania: Symphony of the Night (1997)
Toen de eerste Castlevania (een actieplatformer uit 1986) verscheen, was het zo'n groot succes dat het niet lang duurde voordat het een iconische serie werd met vele vervolgen. Een dikke tien jaar later vond de reeks zichzelf opnieuw uit door zich de enigszins free-roaming levelstructuur van de Metroid-games aan te meten. De geboorte van een van de beste en mooiste 2D-games aller tijden was het gevolg.



Beatmania (1997)
Guitar Hero. Rock Band. DJ Hero. Just Dance. Toffe games, maar revolutionair? Nee. Zonder Konami waren rhythm-action games waarschijnlijk niet eens een ding geweest! Beatmania begon de hype door de speler in een DJ te veranderen en Dance Dance Revolution bewees dat gaming mensen ook kan laten afvallen. Met GuitarFreaks en DrumMania zette Konami vervolgens naast EDM ook rock & roll in de schijnwerpers.



Mystical Ninja starring Goemon (1998)
Een unieke, hilarische en bizarre game over een mollige ninja. Een spel dat in elk opzicht eigenlijk te Japans was om naar het Westen gebracht te worden. Het was een uitgebreide 3D-platformer dat wegspeelde als een soort Super Mario 64-kloon, maar RPG-elementen had en dungeons, à la The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Oh, en het had boss fights met gigantische robots, waarbij je moest knallen zoals in Lylat Wars. Wacht, wat!?



Metal Gear Solid (1998)
Er zijn maar weinig legendarische gameseries die de sprong van 2D naar 3D zonder kleerscheuren hebben doorstaan. De Metal Gear-reeks is een van de bekendste uitzonderingen. Metal Gear Solid bracht het stealth niet alleen op spectaculaire wijze naar drie dimensies, maar vertelde ook een verhaal waar Hollywoods beste actiethrillers niet aan kunnen tippen. Subliem.

DE VIJF GROOTSTE KONAMI-ICONEN

Elk groot bedrijf heeft z'n iconen nodig; wat zou Disney zijn zonder Mickey Mouse? Ook Konami heeft behoorlijke wat tijdloze helden voortgebracht.



SNAKE

Het enige wat bij stiekem rondsluipen minder praktisch is dan een bandana en het hebben van een rookverslaving, is glow-in-the-dark ondergoed. Toch is in het land der videogames Snake nog altijd de koning van stealth. Met zijn whiskey-stem heeft hij keer op keer de wereld weten te redden van onder andere wandelende, nucleaire tanks en gestoorde, genetisch gemanipuleerde terroristen. Dusdanig iconisch dat hij zelfs mocht meematten in Super Smash Bros. Brawl van Nintendo.



SIMON BELMONT

Volgens Bram Stoker was het de Nederlander Abraham van Helsing die een einde wist te maken aan de demonische Dracula, maar wij gamers weten beter: dat waren toch echt de Belmonts. En Simon Belmont is de meest legendarische. Dat hij zich in de loop der jaren steeds meer begon te kleden als een bezoeker van fetisjfeesten (inclusief kinky zweep) doet verder niets af aan het feit dat je Simon Belmont moet bellen als je één man mag inzetten tegen de krachten der duisternis.



PYRAMID HEAD

Pyramid Head, ook wel 'Red Pyramid' of gewoon de boeman genoemd, is de angstaanjagende belichaming van boetedoening. In het duivelse dorpje Silent Hill komen je angsten immers letterlijk tot leven, en Pyramid Head is voor velen het hoogtepunt van deze manifestaties. Hij is een beul en een sadistische nachtmerrie, maar ook ons onderliggende, masochistische verlangen om gestraft te worden voor onze grootste zondes. Ironisch, dat iemand zonder gelaat het gezicht is geworden van psychologische survival-horror.

VIC VIPER

Gradius is een van de belangrijkste en meest invloedrijke shmups aller tijden en dat komt mede dankzij de simpele doch krachtige kwaliteiten van überruimteschip Vic Viper. Dit iconische wit-blauwe voertuig is niet alleen uiterst beweeglijk, maar kan zich ook binnen luttele minuten uitbouwen tot een intergalactisch instrument des doods door extra lasers, raketten en zelfs klonen aan z'n arsenaal toe te voegen. Kwetsbaarheid, kracht, frustratie, overwinning... Vic laat het je keer op keer opnieuw beleven.

FROGGER

Hij mag vandaag de dag wellicht de relevantie hebben van een Macauley Culkin of 2 Unlimited, dat verandert verder niets aan het feit dat hij een van dé posterboys is van retro-gaming, net als bijvoorbeeld Pac-Man. Frogger was een representatie van onze zoektocht naar onszelf en de gevaren die wij daarbij moeten overwinnen, zoals onze eigen hebzucht en de vernietigende kracht van Moeder Aarde. Eigenlijk zijn wij allemaal Frogger. En Frogger is de verpersoonlijking van ons. (Of: Frogger is gewoon een groene kikker uit een leuk spelletje en ik ben nu ontiegelijk slap aan het ouwehoeren.)





Silent Scope (1999)
Konami wilde niet alleen softwarematig innoveren, maar ook qua hardware. Met Silent Scope wisten ze een rail shooter/lightgun game te maken die gespeeld moest worden met een replica van een sluipschuttergeweer, dat een tweede schermpje bevatte in het vizier. Hierop was een ingezoomde weergave van het grote scherm zichtbaar, waardoor de speler meteen het gevoel kreeg een échte sniper te zijn.



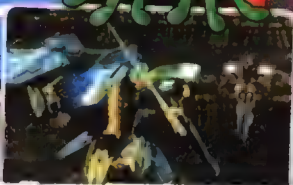
Silent Hill (1999)
In een genre dat door Resident Evil eigenlijk al (te?) snel naar de actiekant neigde, wist Silent Hill meer nadruk te leggen op de horror door zich te focussen op onderhuidse spanning en psychologische elementen. Silent Hill was duister, sfeervol, langzaam, realistisch en vooral doodeng. Dit was nou survival-horror.



Bishi Bashi Special (2000)
Een van de meest creatieve en gestoorde games die Nintendo ooit heeft gemaakt, is de microgameverzameling Wario Ware. Maar wisten jullie dat Konami ze al jaren voor was met de Bishi Bashi-games? Ook hierin moest je het tegen elkaar opnemen in een serie hilarische minigames, waarbij je vaak als een idioot moest button-bashen of aan sticks moest draaien.



Pro Evolution Soccer (2001)
Veel woorden hoeven we niet vuil te maken aan de op een na grootste voetbalfranchise, waarvan er ondertussen al meer dan 82 miljoen over de toonbanken zijn gegaan. Maar wisten jullie dat de allereerste PES eigenlijk al het vijfde deel was van een serie die daarvoor door het leven ging als Goal Storm, International Superstar Soccer Pro en (in Japan) Winning Eleven?



Zone of the Enders (2001)
Dat Hideo Kojima niet alleen toffe games kan verzinnen met sluipende soldaten en wandelende tanks, bewees hij met Zone of the Enders, een kruising tussen een ruimte-soap en een retevette actiegame met gigantische mechas. Deels hack & slash, deels third-person shooter, volledig science-fiction klassieker.

GOUDEN JAREN

De legendarische status die Konami heden ten dage geniet, vindt zijn oorsprong in de jaren tachtig, toen het bedrijf spellen ging maken voor arcadekasten. Titels als Super Cobra en Scramble deden het erg goed, maar vooral Frogger leek een zwart gat te zijn voor de kwartjes van gamers. (Saillant feitje: de game zou eigenlijk Highway Crossing Frog heten totdat Sega, die de game in Amerika distribueerde, een naamsverandering eiste.)







Het was het begin van een gouden tijd voor de Japanners, want bijna elke game die de ontwikkelaar uitbracht, werd een gigantische hit. Games als Track and Field, Gradius, Contra, Castlevania en Metal Gear waren zo populair dat ze geport werden naar systemen als de Atari 2600, MSX en vooral Nintendo's Famicom (NES). Het was een tijd die Konami voorgoed zou definiëren, en dat is zelfs nog terug te zien in de games die ze vandaag de dag uitbrengen.

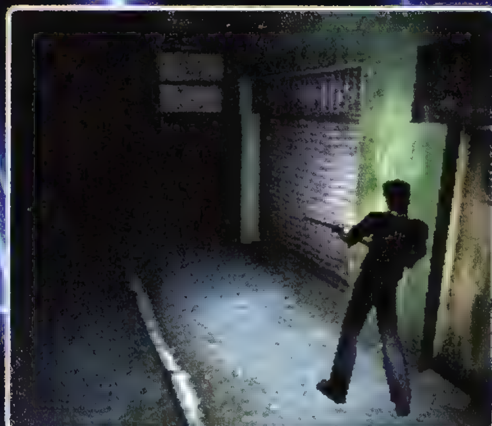


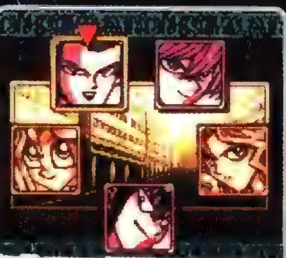
DOODSKIST

De studio is sindsdien nooit opgehouden met innoveren. En los van het vertrek van enkele getalenteerde mensen in 1992, die vervolgens besloten het legendarische Treasure op te richten, heeft het bedrijf vrijwel continu weten te groeien.

Ze bleven arcadebezoekers verrassen met games als Silent Scope, werden pioniers van het rhythm-action genre met hun muziekgamedivisie Bemani en kochten in 2012 zelfs Hudson Soft op, waarmee ze eigenaar werden van gameicoon Bomberman.

In Hideo Kojima hebben ze hun eigen Miyamoto, met Pro Evolution Soccer zijn ze in bijna elk continent een gevestigde naam geworden, en ze zijn ook nog eens meesters in het opnieuw uitvinden van hun eigen franchises. Zo lijkt het vijfde deel in de Metal Gear Solid-reeks revolutionair te gaan worden en is de Castlevania-franchise dankzij Lords of Shadow 2 nog lang niet klaar om de doodskist in te gaan. Ook 2014 zal dus een goed jaar worden voor Konami, en hopelijk de drie decennia daarna ook! ✖





Yu-Gi-Oh! Dark Duel Stories (2003)
Wat Pokémon is voor Nintendo, is Yu-Gi-Oh! voor Konami. Alle Yu-Gi-Oh!-games werden dan ook door Konami gemaakt en de meeste focussen zich op het Duel Monsters-kaartspel. Deze turn-based 'card battle games' zijn in feite videogame-versies van bekende kaartspellen zoals Magic: The Gathering, wat verslavender is dan het klinkt!



Ninja Cop (2003)
Wellicht de beste Game Boy Advance-game ooit en zonder twijfel een van Konami's minst bekende pareltjes is de haast perfecte actieplatformer Ninja Cop. Als een soort kruising tussen Spider-Man en Ryu Hayabusa slinger je door levels heen en hak je terroristen in mootjes met je scherpe katana. Simpel en meesterlijk, en dat er nooit een vervolg van is uitgekomen, is een doodzonde. Exemplaren hiervan zijn moeilijk te vinden en kosten een fortuin op eBay.



Boktai: The Sun is in Your Hand (2003)
Een andere crimineel ondergewaardeerde Game Boy Advance-titel is het innovatieve Boktai, dat vooral bekend staat als 'die game waarvan je de cartridge in het zonlicht moet houden'. Het zonlicht werd in de game 'opgeslagen' als energie voor een zonlichtpistool waarmee hoofdpersoon Django de ondoden kon verslaan. Sloeg in Nederland niet heel erg aan, wat begrijpelijk is met ons kloteweer.



Contra 4 (2007)
De Contra-games zijn bikkelharde games met de ziel van de actiefilms van de jaren '80. Je rent rond als een gespierde soldaat met gigantische guns die meer lasers en kogels kunnen afschieten dan wetenschappelijk mogelijk is, om zo de wereld te redden van buitenaardse wezens. De serie bereikte z'n hoogtepunt met het geweldige vierde deel voor de DS, dat de charme had van een klassieke SNES-game maar toch modern aanvoelde.



Metal Gear Rising: Revengeance (2013)
In 2005 bracht Konami een mooie, maar matige hack & slash-titel uit genaamd Nano Breaker, waarin je als een futuristische cyborg op bloederige wijze door vijanden sneed alsof ze van boter waren. Begin dit jaar deed Konami dat wéér, met Metal Gear Rising, maar deze keer deden ze het goed. Revengeance is een haast feilloze actiegame; een achtbaanrit die de zintuigen op de juiste manier overweldigt en aantoont waarom Konami nog altijd een van 's werelds beste publishers is.

XCOM ENEMY WITHIN

GOLD AWARD

Dr. Shen kijkt met afgrijzen naar de verwrongen hoop vlees en metaal van een Floater: "If this is glimpse of our future, I want no part of it." Wouter gniffelt terwijl de goede dokter in Enemy Within vervolgens ledematen van soldaten eraf hakt om ze te vervangen door metalen augmentations.

REVIEW | PC | PS3 | XBOX 360

Ja, die Shen is een man met flexibele normen en waarden. Gelukkig maar, want hoewel de situatie in Enemy Within vanaf de eerste cutscene niet lijkt te verschillen met die van het originele Enemy Unknown, kom je er al snel achter dat de dreiging dit keer ver-fucking-drievoudigd is. Want onze favoriete alien-bestrijdende CIA/NSA/Homeland Security-achtige divisie, XCOM genaamd, krijgt dit keer niet alleen te maken met een keur aan aardebedreigende ruimtewezens; er is ook nog een vijand die uit een onverwachte hoek komt. Inderdaad, 'van binnenuit'. TADADADAM! *Dramatic cat*

weetje • weetje
Alle DLC van Enemy Unknown, waaronder het zeer vermakelijke Slingshot-pakket, zijn op het Within-schijfje gepropt. Gul.



Kijk, dat bedoelen ze nou als ze bij de commando's zeggen dat je van je vuurwapen moet houden alsof het je geliefde is.

R&D²

XCOM is niet vies van een technologisch sprongetje in de toekomst, en als je dacht dat ze op futuristisch gebied niet verder konden springen: denk maar effe nogmaals, maat! De grens tussen de mensheid en de aliens die ze bestrijden, wordt namelijk vager en vager, nu soldaten omgebouwd worden tot MEC(H)s en er met andere proefdieren op genetisch vlak flink gerommeld wordt, met gevaarlijk vervaarlijke freaks tot gevolg.

"Logisch, overzichtelijk en zo verslavend als een dwaas!"

In de praktijk betekent dit voor de gamer een bijzonder aangename hoeveelheid nieuwe customization opties, die - anders dan in de Slingshot DLC - volledig functioneel zijn in plaats van alleen cosmetisch. Aansluitend op de nieuwe cybernetics voor je soldaten, is er een sloot aan versch researchmateriaal te ontdekken waarmee de sci-fi en fantasie van XCOM naar een nog hoger vlak getild worden, en waardoor het lastiger wordt om alles in één playthrough te onderzoeken.

Daarnaast is Within ook op het vlak van samenhang tussen research en de battles een stuk beter geworden dan Unknown. Zo kan je MECs met een upgrade meer schade laten toebrengen aan aliens waarop je een autopsie hebt gedaan, en nieuwe augmentations voor je cybernetische opgevoerde bad ass soldaten jat je nu gewoon direct van de lijken die je opensnijdt. Logisch, overzichtelijk en zo verslavend als een dwaas!

J.U.D.A.S.

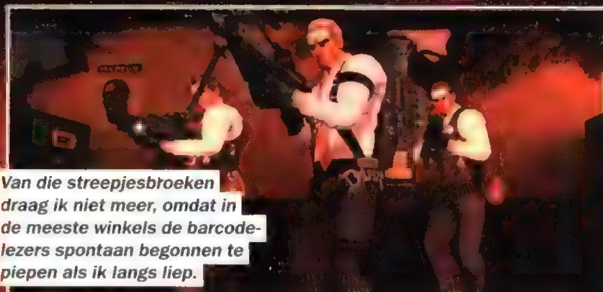
In menuutjes kutten is natuurlijk het leukste dat er bestaat, maar Firaxis vergeet evenmin de battles interessanter te maken. Sure, je krijgt te maken met nieuwe aliens met verrassende skills, dat is één ding. Maar vooral de toevoeging van MELD (het goedje waarmee je cybernetics moet aanschaffen) op de strijdvelden, de veelvoud aan nieuwe maps (inclusief nieuwe objectives) en de menselijke tegenstanders in de vorm van EXALT, gooien alles wat je dacht te weten over XCOM op de kop.

Daarnaast maken ook subtielere veranderingen XCOM: Enemy Within niets minder dan Enemy Unknown tot de macht nog fucking awesomer. Want zelfs die ene quote van Dr. Shen is lichtelijk aangepast, omdat zijn hele attitude met deze veranderende tijden mee moet gaan. XCOM is namelijk vol in het cyberpunk tijdperk beland en de enige manier om deze franchise nog bruter te maken, is door een deel 2 te maken. Fix dat, Firaxis.

weetje • weetje
Er zit nu een knop in het ehm, 'bereid je troepen voor'-scherm genaamd 'MAKE ITEMS AVAILABLE'. Als je hier op drukt, worden alle bijzondere items van de manschappen die je niet hebt gekozen, uit hun inventories gehaald. Dit scheelt tijd en kan daarom zeker 'handig' genoemd worden.



Deze XCom is een van de favoriete games van de Syrische president Gassad.



Van die streepjesbroeken draag ik niet meer, omdat in de meeste winkels de barcodelezers spontaan begonnen te piepen als ik langs liep.

SCORE 95

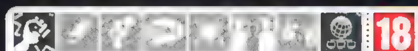
Enemy Within lijkt op het eerste gezicht weinig meer dan een fikse update van Unknown, maar bevat zo ENORM veel versche content, dat nieuwe spelers deze augmented editie veel beter kunnen aanschaffen dan z'n voorganger, en fans constant getrakteerd worden op een ware invasie aan bizar slim bedachte opties, extra's en andere heerlijkheden. Shit just got cybernetic...

WOUTER



Deze update schreeuwt op z'n minst om (nog) een nieuwe playthrough, die aanzienlijk langer zal duren dan een Unknown-campagne.

35+ UREN



BASICS

TURN-BASED STRATEGY
FIRAXIS / 2K GAMES
1 SPELER
OUT NOW



PROFESSOR LAYTON EN DE ERFENIS VAN DE AZRAN

Eigenlijk moeten we een game waarin je voornamelijk moet nadenken niet laten reviewen door een hyperactief, ongeduldig type als Samuel. Eigenlijk niet. Maar we doen het toch, daar hebben we over nagedacht.



In de actiefilm Die Hard: With a Vengeance zit een scène waarin Bruce Willis en Samuel L. Jackson een puzzel moeten oplossen door met twee jerrycans een juiste hoeveelheid water af te gieten, om zo te voorkomen dat er een bom ontploft in een druk park. Wat de scène zo grappig maakt, is dat de twee helden (en dan vooral het personage van Willis) echt strontchagrijnig van de puzzel worden en ze overduidelijk veel liever de bad guys overhoop knallen dan te moeten kloten met jerrycans.

weetje • weetje

Dit is het laatste deel waarin de professor zelf de hoofdrol speelt. In de volgende delen zal zijn zoon Alfendi het hoogstwaarschijnlijk van 'm overnemen.

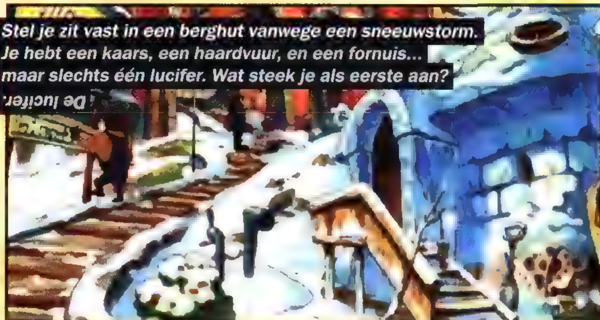
Ik zat nog geen twee uur in de nieuwste Professor Layton en mij overkwam precies hetzelfde toen ik een specifieke hoeveelheid benzine in vaten moest gieten. Ondanks dat ik de puzzel zonder al teveel problemen oploste, voelde ik me net als John McClane. "I don't have time for this shit!", dacht ik bij mezelf. "Layton, stop met die sudoku's, pak een gun en schiet die bad guys gewoon neer!"

Hints

De Erfenis van de Azran is het zesde (en wellicht laatste) deel in de populaire Professor Layton-serie, en is qua structuur vrijwel identiek aan de voorgaande delen: als professor in de archeologie onderzoek je een spannend fenomeen, en dat doe je door, als in een point & click-adventure, gebieden te onderzoeken én om de vijf minuten een nieuwe puzzel op te lossen.

Het is een even simpele als vermakelijke formule, die in combinatie met de pittoreske, Hergé-achtige, cutscenes samensmelt tot een mooi en toegankelijk product.

Zelf was ik behoorlijk verrast hoe vermakelijk ik het vond om de erg mooi getekende, maar verder behoorlijk simpele omgevingen te verkennen en zo bijvoorbeeld de verstopte Hint Coins te vinden (muntjes waarmee je puzzelhints kunt kopen). Ook het verhaal ontpopte zich van standaard tekenfilmzooi tot intrigerende Indiana Jones-achtige meuk over een verloren gegane geavanceerde beschaving. Niet verkeerd.



"Layton, stop met die sudoku's, pak een gun en schiet die bad guys gewoon neer!"



Beschrijving

Toch kon ik er niet echt van genieten. De Layton-formule voelt gewoon niet goed, snap je? Als interactieve tekenfilm wordt de vaart van het verhaal vernietigd door de constante stroom aan niet-relevante puzzels, en als puzzelgame is het irritant dat elke puzzel z'n eigen regels heeft die je moet doornemen voordat je daadwerkelijk kunt puzzelen. De ene keer moet je zeehonden over het ijs schuiven, daarna moet je aan tandwielen met cijfers draaien en vijf minuten later moet je blokjes in elkaar zetten.

Vermakelijke puzzels hoor, ware het niet dat je meestal langer bezig bent met het lezen van de beschrijving dan met het daadwerkelijke oplossen.

Hoe anders is dat bijvoorbeeld in een serie als Ace Attorney, waarin je maar één keer de mechanics van de puzzels hoeft te leren (zoals het juiste bewijsmateriaal aandragen) zodat je de rest van de game lekker gefocust kunt zijn op het vlotte verhaal en het bijbehorende denkwerk!

Deze zesde Layton is dus weer precies hetzelfde als de vorige delen. Wat goed nieuws is voor de fans, maar mij maakte het na een puzzeltje of dertig strontchagrijnig.

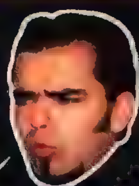
weetje • weetje

De vergelijking met Ace Attorney komt niet uit de lucht vallen: de professor is deels gebaseerd op Phoenix Wright, en volgend jaar komt de crossover-game Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney uit!

SCORE 57

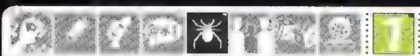
De cutscenes zijn prachtig, de sfeer is heerlijk en de puzzels zijn talrijk. Talrijk en kwalitatief inconsistent en tijdrovend en soms zelfs simpelweg vervelend, net als in de vorige vijf delen.

SAMUEL



Dik vijftien uur is de goede puzzelaar hier mee bezig, daarna is er nog gratis DLC met honderden extra puzzels.

15+ UREN



BASICS

PUZZELGAME
LEVEL 5 / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

VIJF SUPERBAZEN UIT...

LEGO MARVEL SUPER HEROES

Wouter stond laatst in de TU in Delft, omhoog kijkend met z'n hand uitgestoken. Die radioactieve spin kwam nooit... Wapens verkopen, blinde mannen duwen, meeliften in raketten; allemaal tevergeefs, een superheld werd hij niet. Dus ging hij in LEGO Marvel Super Heroes maar afgunstig naar z'n grote voorbeelden staren...

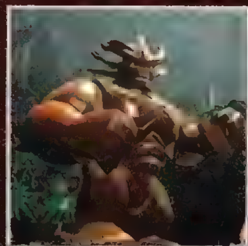
CAPTAIN AMERICA



LEGO-games speel je niet omdat ze zo uitdagend zijn, of omdat er zo'n diep level-systeem achter schuilgaat of omdat het zulke tactische gameplay biedt. Nee, je speelt ze omdat het heerlijk relaxte, plezierige spelletjes zijn vol knipogen en ultra-flauwe humor. Deze keer wordt het Marvel-universum op een bijzonder respectvolle manier op de hak genomen, wat écht knap is. Captain America is een prachtvoorbeeld van die lol, want hij is een slicke, té enthousiaste All-American guy, die zo patriottisch is dat hij niet kan laten alles dat hij zegt, te doorspekken met Amerikanismen. 'Red Skull! I'm gonna spangle you until you see stars!'

GROOT

Ook zo'n zin in de Guardians of the Galaxy film? Niet? Dan heb je de trailer nog niet gezien! Nu deze intergalactische strijders niet langer obscuur zijn omdat ze verHollywoodiseerd worden, zitten ze natuurlijk ook stuk voor stuk in de Marvel game. Gomora, Star Lord, Rocket Raccoon, Drax... allemaal kan je ze unlocken, maar mijn favoriet is wel Groot, de wandelende boom die in de film de stem van Vin Diesel zal dragen.



Hoewel grote characters in LEGO Marvel zoals Red Hulk, Juggernaut, Thanos en The Thing vaak vervelend lomp zijn en soms zelfs vast blijven zitten in hoekjes van het level (dit is geen bugvrije game), kan je het grote Groot makkelijk vergeven omdat hij de meest epic ellenboog-smash move in de geschiedenis van het vrije worstelen heeft.

> **"Die 165 fantastische Marvel-poppekes zijn geschapen om unlockt te worden."**

MINI-SENTINEL



Op zich is dit poppeke niet heel bijzonder, maar de manier waarop je hem bemachtigt des te meer. Net zoals in LEGO Batman 2, loop je in Marvel Super Heroes rond in een free roaming stad (New York in plaats van Gotham City), waarin je op zoek gaat naar levels, unlockable characters en side quests. Maar af en toe kom je ook een verrassing tegen, zoals een Sentinel - een grote, mutantendodende robot waar de X-Men het vaak mee aan de stok hebben - die plots uit de lucht komt vallen en dingen brult als *'Mutant anyone? Anyone here a mutant? We'd very much like to destroy you.'* Versla je hem, dan krijg je een mini-versie van de grote robot in je ENORME rooster van Marvel luitjes. Op dezelfde manier kan je overigens Colossus unlocken, een baas met meer dan alléén stalen ballen.

DEADPOOL



Wade Wilson zou je de terugkerende easteregg in LEGO Marvel kunnen noemen, want je komt hem overal tegen. Hangend aan een brug in het Savage Land-achtige Asteroid M eiland, ergens in het prachtig kleurrijke, betoverend mooie Asgard dat qua looks kan wedijveren met dat in de Thor-films; eigenlijk is Deadpool even Waldo/Wally in deze game. Hij wijst je ook nog eens de weg als je een side quest doet én je kunt een bezoekje brengen aan z'n kamer, die hij speciaal voor deze game even in de S.H.I.E.L.D. Helicarrier heeft laten zetten.

VULTURE



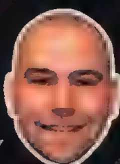
Even dacht ik dat Marvel Heroes wat betreft het aantal levels net zo mager zou zijn als Batman 2, maar gelukkig zitten in deze game WEL bonuslevels. Dus kan je naast de vijftien verhaallevels ook nog elf bonuslevels unlocken, waarvan er eentje zich bijvoorbeeld in het Marvel HQ afspeelt en je tegen Howard the Duck (een WTF-je is wel op z'n plaats inderdaad) en die ouwe gek de Vulture moet vechten. Deze laatste is misschien wel de meest weirde Spider-Man bad guy ooit; een bejaarde gast die vliegt. Marvel op z'n freakiest.

REVIEW | 3DS | PS VITA | Wii U | PC | XBOX ONE | XBOX 360 | PS4 | PS3

SCORE 82

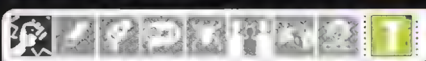
Dit is hoe LEGO Batman 2: DC Super Heroes had moeten zijn en dan nóg mooier, beter en groter. Desalniettemin is de afwerking niet perfect (buggy splitscreen, screen tear) en hou je niet van LEGO of van Marvel... tja, dan kan je beter gaan schaken natuurlijk.

WOUTER



De story mission duurt zo'n negen uur, maar die 165 fantastische Marvel-poppekes zijn geschapen om unlockt te worden.

20 UREN



BASICS
LEGO GAME
WARNER BROS. / TRAVELLER'S TALES
1 SPELER
OUT NOW

Eiji Aonuma

MR. ZELDA STOPT NOOIT!

Een interview met een Japanse grootheid uit de game-industrie blijft lastig. Een één op één gesprek is gezien de taalbarrière sowieso onmogelijk maar in de interviewkamer van het Duitse hoofdkantoor van Nintendo, zit naast Eiji Aonuma 1) een Japanse dame die fungeert als tolk 2) een Engelse PR-meneer 3) een streng kijkende Japanse vrouw die voortdurend op een laptop alles meetikt (of stiekem FarmVille aan het spelen is) en 4) iemand van Nintendo Duitsland die ook aantekeningen maakt. Het zorgt niet bepaald voor een ontspannen sfeer.

De spanning verdwijnt snel als ik m'n eerste vraag stel: "Meneer Aonuma, hoe gaat het eigenlijk met u?" Er volgt een ongemakkelijk gegiechel van de tolk. Aonuma fronst zijn wenkbrauwen en vraagt aan zijn tolk wat er is. De tolk vertaalt mijn vraag.
Aonuma geeft, nog steeds verbaasd, antwoord. "Hoezo? Wat bedoel je?", vraagt de tolk namens Aonuma. Okay. Dit gaat niet goed. Ik bedoelde eigenlijk meer iets van: 'Hoe gaat het met u als mens?' 'Vindt u het leuk in Duitsland?' 'Heeft u nog wat van Frankfurt kunnen zien?' Maar gezien de tijd die de tolk neemt voor alle vragen, lijkt het me beter om snel tot de kern van de zaak te komen.

MINDER STRENG

PU: "Hoe is uw rol binnen Nintendo in de loop der jaren veranderd? Werkt u op een andere manier met Zelda-games dan, pak 'm beet, tien jaar geleden?"
Aonuma: "Mijn rol als game director was wezenlijk anders dan mijn rol als producer. Als producer ben ik meer een gids, iemand die zijn team ondersteunt en zorgt dat iedereen op het juiste spoor blijft. Als game director moest iedereen precies doen wat ik wilde en wat ik zei. Ik bedacht me pas later dat het voor een team veel bevredigender moet zijn om zelf met ideeën en experimenten te komen. Als producer geef ik mijn mensen die vrijheid. Mijn band met hen is losser, vrijer." En dan lachend: "Ik ben wat minder streng geworden."

DE STEM VAN LINK

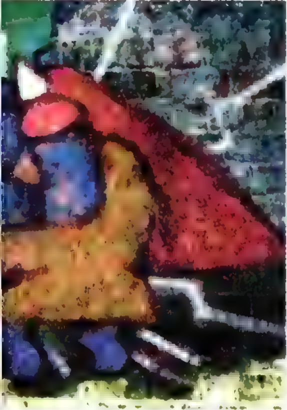
Dit jaar hebben Nintendo- en Zelda fans weinig reden tot klagen. Met een HD remake van The Wind Waker en een nieuw 3DS avontuur in de vorm van A Link Between Worlds staat de groen geklede elf weer helemaal in de picture. Toch moet Nintendo oppassen niet te veel te leunen op remakes en reboots.
PU: Zit er nog wel genoeg vernieuwing in Zelda?
Aonuma: "Er zijn terugkerende elementen, jazeker, maar elke Zelda beginnen we feitelijk weer van voor af aan. Iedere nieuwe Zelda is op zichzelf een losstaand avontuur dat uiteraard past in de traditie van de serie en de diverse tijdlijnen. Afgezien van de artstyle die we aanpassen, passen we ook terugkerende elementen aan. Sommige dingen zien er hetzelfde uit, bijvoorbeeld het zwaaien met het Master Sword, maar het ontwerp en de animaties zijn iedere keer anders."
PU: "Maar er zijn dus wel regels of thema's die altijd terugkeren in een Zelda avontuur?"
Aonuma: "Nou nee, er is niets dat per se moet of zaken die niet mogen. Er zijn geen vastomlijnde regels.

















Er is geen Zelda-wetboek als je dat bedoelt."

PU: "Waarom heeft Link na al die jaren dan nog steeds geen stem, bijvoorbeeld?"

Aonuma: "Zou je dat willen?"

PU: "Ik ben wel nieuwsgierig naar hoe hij klinkt. Hij gaapt en kreunt wel, dat geeft ook al iets weg."

Aonuma: "Maar jij speelt Link, jij bént Link. Om je beter te kunnen identificeren met Link geven we hem geen stem want dan zou het niet meer jouw stem zijn."

PU: "Dat klinkt toch behoorlijk als een dogma. Een vaste regel die luidt: Link mag geen stem hebben. Ik vind dat persoonlijk wat achterhaald."

Aonuma: "Ik zeg ook niet dat Link nooit een stem zal krijgen."

PU: "In de nieuwe Zelda voor de Wii U wellicht?"

Aonuma: "Hihi, dat kan ik natuurlijk nog niet zeggen. Ik denk dat we daar eens goed over moeten nadenken."

HD-TREATMENT

The Wind Waker HD is trouwens min of meer bij toeval ontstaan. Nintendo experimenteerde met HD en liet verschillende oude games draaien. The Wind Waker kwam daarbij zo goed uit de verf dat men 'm heeft doorontwikkeld tot een nieuwe game. Ik wil natuurlijk weten of er nog meer Zelda games deze HD-test, treatment hebben gehad.

Aonuma: "We hebben meerdere Zelda spellen op HD laten draaien", knikt Aonuma met dat kenmerkende geheimzinnige lachje van 'm.

PU: "Skyward Sword ook?"

Aonuma: "Ja, ook Skyward Sword, maar vanwege de artstyle van die game voegden de HD graphics niet zoveel toe. Je zag eigenlijk nauwelijks verschil. The Wind Waker oogde echter zo veel beter dat we daar toen voor hebben gekozen. En voordat je de vraag stelt... nee, er is nog geen officieel statement over een HD remake van Majora's Mask, maar als ik terug ben in Japan zal ik het aan Mr. Miyamoto voorleggen aangezien iedereen deze vraag stelt, haha."

DOORGAAN

Nadat de strenge laptop-tante net iets te nadrukkelijk kucht om aan te geven dat mijn interviewtijd er op zit, voel ik me genoodzaakt af te ronden met een laatste briljante vraag. In een split second probeer ik vier vragen ineen te proppen...

PU: "Heeft u een favoriete Zelda en zo ja, welke en waarom? En is het nog wel leuk om aan Zelda games te werken? Zou u niet eens iets totaal anders willen doen?"

De tolk kijkt zenuwachtig naar de strenge tante achter zich. Die knikt instemmend. Blijkbaar mag het interview iets uitlopen.

Aonuma: "Vergeef me dit antwoord maar het is echt waar: mijn favoriete Zelda game is altijd de Zelda waar ik op dat moment aan werk. A Link Between Worlds is de game waar ik dag en nacht aan denk. Ik droom zelfs over die game. Het is een vervolg op A Link To The Past, het spel dat mij ertoe zette om zelf spellen te willen maken.

En natuurlijk is het nog leuk om aan Zelda te werken. De Zelda-fans zijn de fijnste ter wereld. Het enthousiasme van hen is zo overweldigend, zo groot... daarom blijven we altijd doorgaan met de reeks. Ik zou voorlopig echt niets anders willen." ✖

DE BESTE GAMES VAN AONUMA

Marvelous: Mohitotsu no Takarajima
(SNES - 1995, alleen verschenen in Japan)



In de eerste game van Aonuma ga je op stap met drie jochies die zoeken naar een mysterieuze piratenschat. De game was duidelijk geïnspireerd op The Legend of Zelda: A Link to the Past.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
(Nintendo 64 - 1998)



Volgens velen de beste Zelda ooit gemaakt en tot op de dag van vandaag de best verkochte Zelda aller tijden.

The Legend of Zelda: The Wind Waker
(GameCube - 2003)



Het 'Toon Link' design uit de Wind Waker zorgde aanvankelijk voor de nodige opschudding maar bij release was er veel lof voor dit fijne, meer open wereld Zelda-avontuur.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
(DS - 2007)



De handheld game die je hetzelfde vrije gevoel gaf als The Wind Waker, liet zien dat grootse meeslepende Zelda-avonturen ook prima tot leven konden komen op een draagbare spelcomputer. Held-op-sokken Captain Linebeck zorgde voor een opvallende komische noot in de game.

The Legend of Zelda: Skyward Sword
(Wii - 2011)



De schilderachtige stijl en de Wii Motion Plus gaven dit Zelda avontuur een frisse en unieke look en feel. Het spel kreeg in de pers fantastische cijfers en ging in vier weken tijd bijna 3,5 miljoen keer over de toonbank.



CALL OF DUTY GHOSTS

Het is weer tijd voor de meest schizofrene release van het jaar. Want naast een van de meest gehate games, is Call of Duty ook een van de populairste games ter wereld. Tjeerd speelde in een poepsjiek hotel met Ghosts en sprak met de spooksperson ;-) van Infinity Ward, Mark Rubin.

Terwijl in het Hilton in Londen het aroma van vers geplukte rozenblaadjes mijn neusgaten binnendrong, werden mijn teennagels geveild en met zachte handen mijn ietwat stijve nek ontdaan van de stress van twee dagen aan een stuk Ghosts spelen. Mark Rubin, executive producer bij Infinity Ward, was er ook aan toe. Hij verzuchtte: *"This was the hardest game we've ever developed."*

"Tja, Mark", zei ik, terwijl ik een restje kaviaar wegspoelde met sprankelende champagne, *"Someone must it do, hè?"*

De vloek van next-gen

Ontwikkelaars zijn niet te benijden, want al lijken de next-gens een zegen, het is in deze 'overgangsperiode' vooral een vloek vanwege het extra werk dat erbij komt kijken.

Toch, in twee jaar een nieuwe game bouwen, moet wel te doen zijn. Infinity Ward werkt namelijk weer met dezelfde engine en met de multiplayer hoef je het wiel ook niet bepaald opnieuw uit te vinden.

"Ten eerste is het zo dat je het eerste half jaar nog vooral bezig bent met het maken van DLC voor de vorige game. Zo zijn we nu al aan het crunchen voor de eerste DLC van Ghosts", legt Rubin uit.

Zo heeft Infinity Ward in principe dus maar anderhalf jaar om een nieuwe Call of Duty klaar te stomen. Daarnaast hebben we nu natuurlijk te maken met een PlayStation 4 en een Xbox One-versie.



Rubin: *"We konden pas een paar maanden geleden beginnen met de PS4- en One-versies."*

Dat betekent dat er nog minder tijd beschikbaar is voor het daadwerkelijk maken van een game, tijd die nu in het klaarstomen van de next-gen versies gaat zitten.

Bombarie en raketten

In Ghosts speel je Logan, iemand die samen met zijn broer Hesh en hun trouwe hond Riley het ene avontuur na het andere in duikelt om de VS te beschermen tegen de Federatie. De Federatie is een Zuid-Amerikaanse organisatie die Amerika is binnengevallen met veel bombarie én raketten (niet geheel onbelangrijk).

Het avontuur begint spectaculair met scenes in de ruimte en het introduceren van een Amerika waar de stront redelijk aan de knikker vastgekoekt is. Het deed me direct denken aan The Last of Us en I Am Legend, met gebouwen die vergaan en kapotgeschoten zijn, begroeid met planten en waar het wild langzamerhand de wereld heeft terugveroverd.



QUICKSCOPE IN GHOSTS

Rubin: "We hebben niet geprobeerd om quickscoping te fixen, we hebben snipen geprobeerd te veranderen. Zo hebben we de werking van de wapens aangepast, zodat kogels een willekeurige afwijking krijgen terwijl je door je scope begint te kijken." Oftewel, quickscopen is gefixt.

Zo kan het decor het ene moment bestaan uit een prachtig vervallen theater, terwijl je even later oog in oog komt te staan met een hert.

Over de muur

Het begin van de campagne is absoluut mijn favoriete gedeelte, waarbij de snelheid nog tamelijk laag ligt en er veel aandacht wordt besteed aan het neerzetten van een verscheurd Amerika en de rol van het verzet, waar Logan en Hesh onderdeel van zijn.
Het hoogtepunt is de soort van Game of Thrones/Destiny-muur, die zich vanaf L.A. helemaal tot aan Texas uitstrekt, en bedoeld is om de Federatie buiten te houden. Dit gedeelte is zo onwijs goed neergezet dat ik er eigenlijk nooit meer wegwilde.



Woef

Toch belandde ik al snel daarna in de oude vertrouwde achtbaan die Call of Duty zo kenmerkt, maar die we inmiddels ook wel gezien hebben.
Je komt met je hond Riley in missies terecht waarbij je hem

> **"Geen grote vernieuwingen, wel een strakke game."**

tijdens een vuurgevecht op je tegenstanders af kunt sturen of de buurt kunt laten verkennen met een camera op zijn rug.
De toevoeging van de hond is aardig, maar zijn rol zakt na het begin een beetje weg. Dan blijft ie vermoedelijk thuis in z'n mandje en beleef je zonder hond avonturen met schieten en raggen op de meest gekke plaatsen: van boorplatformen tot jungles en van treinen tot locaties onder water.
Maar hoe gek ze ook zijn, die dingen hebben we allemaal al eerder meegemaakt. Grafisch ziet het er op current-gen niet beter uit dan de vorige delen en op de next-gen is de stap niet zo opmerkelijk groot dat je weg wordt geblazen.
Na het begin kakt de singleplayer een beetje in, en tijdens de vier à vijf uur spelen, benadert het nergens de impact van bijvoorbeeld de singleplayer van Modern Warfare 1. De nogal voor de hand liggende 'plotwendingen' dragen daar mede toe bij.
Infinity Ward heeft een behoorlijke singleplayer afgeleverd, maar het is allemaal niet echt memorabel.

Multiplayer

In de multiplayer kun je meteen vanaf het begin je favoriete wapens en attachments kiezen, zonder dat je eerst een bepaald level hoeft te behalen. Je moet de credits natuurlijk wel verdienen, maar de volgorde van unlocken is vrij. Een verbetering, want je kunt direct aan de slag met het wapen dat je wil en het voorkomt dat je met een achterstand begint op gasten die vanaf launch no-life gaan en je met de beste wapens kansloos laten.

PS4 STERKER DAN DE ONE?

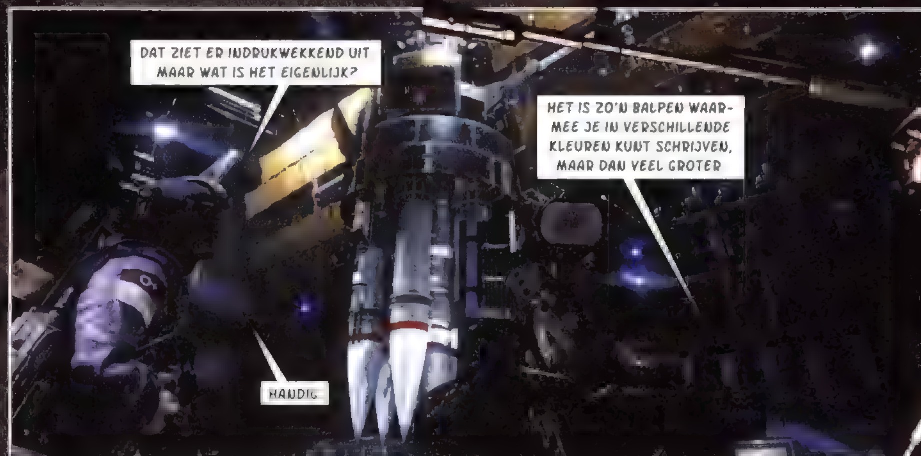
Ghosts op de PlayStation 4 ziet er beter uit dan op de Xbox One en dat komt omdat de One de resolutie van 720p upscaled naar 1080p, terwijl de PS4 een oorspronkelijk 1080p signaal heeft. Rubin legde mij uit dat ze dat hebben gedaan om de 60 frames per seconde veilig te stellen. Het ziet er dan minder goed uit, het is wel strak, terwijl de PS4 in multiplayer een aantal framedrops toonde. Wat heb jij liever?

Squads

Een grotere verandering is Squads, waarin je een Squad van tien man kunt maken en alle personages hun eigen load-out en uiterlijk kunt geven. De bedoeling is dat je je Squad levelt en met de verdiende punten een verbeterde load-out kunt scoren. Zo kun je de strijd aangaan met of zonder je vrienden tegen de A.I. of juist tegen Squads van je vrienden.
Squads is een leuke toevoeging voor mensen die niet aan de échte multiplayer willen beginnen of voor mensen die het een uitdaging vinden om aan een Squad te tweaken en alle leden van je Squad te maxen.

Dynamische evenementen

De meeste maps zijn dit jaar ook voorzien van dynamische events; het kan bijvoorbeeld voorkomen dat je een nuke verdient die je kunt droppen en de hele map omtovert in een kapotte bende. Niet elke map heeft een dergelijk grootse dynamic; het kan ook een boom betreffen die je om kunt schieten zodat je een nieuwe weg creëert of een hek dat je dichtgooit om een toegang naar een strategische plek te blokkeren.
De multiplayer is ook in deze CoD weer een sterke mode die op heel veel vlakken klopt en de heerlijk snelle en strakke gameplay biedt die deze game al jaren zo populair maakt. Toch heb ik mijn twijfels of de balans wel zo goed is; te hopen is dan ook dat Infinity Ward bereid is om te blijven tweaken en updaten, zoals Treyarch dat heeft gedaan met Black Ops II. ✪





SCORE 80

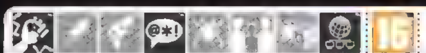
Gameplay met een sneltreinvaart, alle elementen kloppen en de balans is goed. Ghosts is okay, maar er is dit jaar wel erg op safe gespeeld. Geen grote vernieuwingen, wel een strakke game. Deze serie heeft een nieuwe engine en een frisse wind nodig.

TJEERD



De singleplayer speel je in vier à vijf uur uit, met de multiplayer kun je weer een jaar vooruit!

5+ UREN



BASICS

SHOOTER
INFINITY WARD / ACTIVISION
1 - 12 SPELERS
OUT NOW

BATTLEFIELD 4

Drie dagen op bootcamp naar Stockholm om Battlefield 4 te reviewen. Tja, het leven van een PU-redacteur is soms keihard. Gelukkig hadden EA en DICE voor gammele soldaat Graddus voldoende rendierenbiefstuk en Zweedse wodka ingeslagen. Terug van het front is hier zijn debriefing!



Oorlog, geweld en veldslagen: een combinatie die de mensheid al sinds 2700 vóór Christus intrigeert. Met Battlefield 4 belooft EA ons de meest natuurgetrouwe krijgsvoeringsweergave ooit. Vraag daarbij is uiteraard of de game ook korte metten maakt met zijn eigen *kuchCoDkuch* vijanden...

Doffe dreunen

Laat ik beginnen met de singleplayer. We weten immers allemaal hoe het met Battlefield 3 zat: top-notch multiplayer, maar voor de eenzame strijder een avontuur dat er met de haren bijgesleept leek. Dat moest beter! De eerste tripdag zitten m'n oren nog dicht van de vliegreis. Daar komt echter **PLOP** verandering in wanneer ik de SP van Battlefield 4 aanslinger, een headset op doe en mijn eerste schreden in de inmiddels welbekende proloog 'Fishing in Baku' zet. Dat geluid van die wapens, jongen!!! Doffe dreunen van de UMP-45, lage trillingen van een kogel spuwende Scar-H: als we bij PU 'sound' nog afzonderlijk zouden becijferen, was het absoluut een 10 geweest.

Chinese crimineel

Of de campaign zelf even oorverdovend is? In ieder geval beklijft het verhaal van private Recker en zijn Tombstone Squad meer dan het vorige episteltje. We maken kennis met generaal Chang, een Chinese onderwereldfiguur die het op de VS gemunt heeft. De schurk jut het Chinese volk op door Amerika de moord op een vooraanstaande vrijheidsstrijder in de schoenen te schuiven. Aan Recker en zijn team om de waarheid boven tafel te krijgen.
Personages worden overtuigend neergezet, en zowel op micro- als macroniveau zijn er schimmenspellen gaande en is er sprake van verborgen agenda's. Dat houdt de spanning er wel in.
Jammer genoeg is het IQ van je squad dan weer minder overtuigend. Deze dudes (en dudette!) hebben vooral moeite om deuren open te maken; iets wat jij gedurende de verhaallijn dus ongeveer 812 keer doet. Ook lopen vijanden soms straal langs ze heen. Irritant, zeker als jij weer eens met een deur bezig bent...



Next-gen bombast

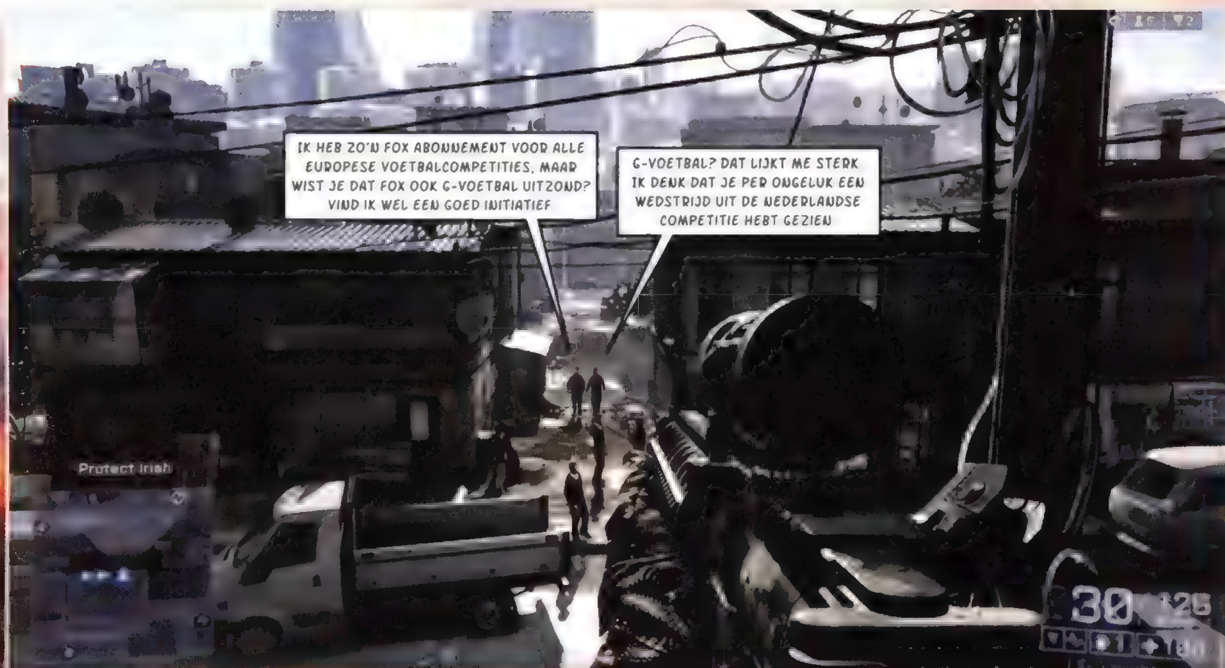
De alom aanwezige next-gen bombast vergoedt echter veel. Zo raad ik je bij deze aan om álle gasflessen kapot te schieten. Doe het gewoon. Frostbite 3 beloont je met een cocktail van stofwolken, puin en andere particles. Let ook op de megadestructieve 'Levolution'-momenten. Fregatten, constructiesites, bruggen: hele levels storten in... Sure, het is scripted en voorspelbaar, maar zó overweldigend.
Sowieso zijn de graphics fenomenaal. Van oogverblindende lens-flares en door regen kletsnatte straten van Shanghai tot in Ultra HD-leesbare teksten op brandblussers: Battlefield 4 op PlayStation 4 heeft het allemaal.
Helaas blijft de singleplayer verder 'gewoon' een shooter; qua gameplay is er niks nextgennerigs aan. Daarnaast is het na een uurtje of vijf, zes stevig doorknallen alweer voorbij. Natuurlijk, er zijn medailles (voor headshots, bijna-dood-kills etc.), trophies en andere unlockables te verdienen. Toch dient de campaign nog altijd puur en alleen als oefenterrein voor het hoofdgerecht: de multiplayer!

> **"De meest intense shooterervaring die ik ooit heb beleefd"**



weetje • weetje

De verschillen tussen next-gen consoles en PC, hoe zit het daarmee? Nou, op computer is het grafisch wellicht nét iets crispier en zijn de laadtijden een tikkeltje korter. Voor de rest is het onderscheid te verwaarlozen.



Razende roeland

[illegible] zijn speciaal gereserveerd voor de meerspelerstand - eerst op consoles, daarna op PC. En alle krijgsgoden op een [illegible] nen en crasht er zo af en toe een PS4-devkit. Maar eenmaal up-and-running, is het ouderwets genieten van klassieke Battlefield-momenten. Te land, ter zee en in de lucht.

Zo zit ik tijdens een van de eerste matches in Conquest op een quad. Van enige tactische afstemming tussen het aanwezige journaille is nog geen sprake, en dus race ik op de nieuwe Golmud Railway map - een enorme toendravlakte met een treinrails - als een dwaas van checkpoint naar checkpoint voor dikke punten.

Links van me wordt een straaljager uit de lucht geschoten, rechts ontploft een tank. Terwijl vijandelijke infanterie hun machinegeweer op me leegt, bereik ik zigzaggend mijn doel. Battlefield 4 op zijn best.

Battlefield 3,5?

De goede verstaander heeft het echter al gelezen: er is sprake van 'ouderwets' vette, 'klassieke' situaties. Ja, de maps zijn vers. En ja, er spelen 64 man tegelijk op een console. En ja, de shit draait op 60 frames per seconde. Maar de beleving voelt wel erg hetzelfde als deel drie op PC. Zouden de 'Battlefield 3,5'-doemdenkers dan toch gelijk krijgen?

We duiken in een potje Obliteration. Naast defuse - een tactische, tragere squad-based modus zonder redeploys - één van de nieuwe speelstanden.

De bedoeling is een steeds respawnende bom te zoeken, om die vervolgens bij drie vijandelijke doelwitten tot ontploffing te brengen. Wat volgt is complete chaos, waarbij iedereen zich als een stel voetballertjes uit de F-jeugd op het explosief stort. Lachen, maar ik heb een beter idee. Met luchtafweergeschut betreed ik het slagveld - de bom blijkt nét in een enemy chopper geplaatst. Ik mik, de raket lockt en "BLAF" de heli stort neer.

Nu volgt per jetski een zenuwslopende rit naar het laatste vijandelijke target, terwijl mijn squad het leger dolgedraaide gamejourno's achter me probeert te killen. Misselijk van de adrenaline plaats en detoneer ik de bom... De explosie voelt als een orgasme. Yep, Obliteration is nu al mijn favo modus!

'Die andere shooter'

Toch, alle nieuwe maps, modes, wapens, voertuigen en tweaks ten spijt, is Battlefield 4 meer evolution dan revolution; daar kan zelfs Levolution geen verandering in brengen.

Het opblazen of overspoelen - check Flood Zone! - van strategische punten op MP-maps is wreed bedacht, maar voegt zowel tactisch als qua gameplay (te) weinig toe. Zeker PC-adepten zullen in multiplayer regelmatig een been-there, done-that gevoel hebben.

Maakt dat Battlefield 4 een slechte game? Natuurlijk niet. Op de next-genners is dit sowieso de meest intense consoleshooter-ervaring die ik ooit heb beleefd. En wat betreft dynamiek, had 'die andere shooter' misschien wel mee moeten gaan op bootcamp. Gewoon, om wat nieuwe 'All-out-warfare'-tactieken te leren enzo...

BATTLEFIELD 4: CURRENT-GEN

Battlefield 4 komt uit tijdens de interessante overbruggingsperiode tussen current- en next-gen. Natuurlijk halen zat mensen de game op PlayStation 4 of Xbox One, maar misschien nog wel meer voor PS3 of 360 - om al dan niet later alsnog de upgrade te maken.

Dus, hoe komt die shit op onze vertrouwde machines uit de verf? In singleplayer goed: grafisch is Battlefield 4 een van de mooiere titels, al verbleekt het naast de upscaled next-gen versies. Dan valt op hoe wazig en low-res het allemaal is, en ogen animaties knulliger. Qua A.I. benen de PS3 en 360 het echter prima bij en dat is toch knap.

Voor multiplayer is de kloof beduidend groter. Zeg maar bye-bye tegen 60 frames per seconde, en vergeet ook met 64 man tegelijk - op current-gen doen we het met de helft. Zeker, het is prima te spelen. Maar zodra je hebt gezien hoe het er op de 'grote broers' aan toegaat, wil je simpelweg niet meer terug...

SCORE 80



SCORE 88

Die oogverblindende en oorverdovende chaos. Die destructieve vrijheid. En dat wonderlijke gevoel van een geslaagd uitgevoerd tactisch meesterplan. Ondanks de korte singleplayer en licht impotente innovaties, maakt Battlefield 4 oorlog officieel leuk! Ik zou bijna vrijwillig in dienst gaan.

GRADDUS



Met de singleplayer ben je (te) snel klaar. Maar met de multiplayer kun je toe tot de Derde Wereldoorlog uitbreekt...

100 UREN

18

BASICS

FIRST PERSON SHOOTER
DICE / EA
1 - 64 SPELERS
OUT NOW



Mario. Da's niet alleen de naam van die dove pizzabakker bij Graddus op de hoek, maar ook van een zekere Italiaanse loodgieter die wel eens bijklust als gamepersonage. Markeren we de meeste van zijn spellen op z'n minst als een mijlpaal, dan mag Super Mario World gerust een monument heten!

GRADDUS' GAME-MONUMENT



SUPER MAR



Ik heb alle Mario-platformers gespeeld. Van Bros. tot aan Galaxy, en van 64 tot 3D Land: stuk voor stuk brachten ze in meer of mindere mate wel iets nieuws naar het genre. En zonder uitzondering waren het góede games. Uitzonderlijk goed, zelfs. Okay, behalve Mario Sunshine dan. Wat een raar spelletje was dat... Echter, de laatste jaren gaan volgens velen Mario's avonturen steeds meer op elkaar lijken. Carbonkopieën van voorgaande ideeën, met hier en daar een paar extra items of nieuwe suits.
Terecht? Daar kunnen we het een andere keer nog wel over hebben...



Goud spuiten

Voor nu gaan we terug naar 1992. Een tijd waarin Ed nog een glanzende bos krullen had, Samuel zó klein was dat zijn ouders hem regelmatig kwijt waren, Jan net doorkreeg hoe hij de meeste fooien uit zijn krantenwijkje kon peuren, de verwachting was dat Wouter drugsdealer zou worden en ondergetekende vooral bij vriendjes aan het gamen was omdat hij van zijn ouders geen spelcomputer kreeg. *'Dat soort onzin staat toch maar in de weg van je school, jongen'*; ik hoor het mijn vader nog zeggen. Oh, de ironie. Hij had toen eens moeten weten hoe zijn zoon een dikke twintig jaar later de kost verdient.
Daarnaast was 1992 ook het jaar waarin Nintendo en SEGA in een verbeten strijd verwikkeld waren. Serieus, Xbone vs. GayStation 4 is er niks bij...
De Mega Drive leek na de release van Sonic the Hedgehog aan de winnende hand - léék. Want natuurlijk konden ze bij Nintendo op hun trouwe loodgieter rekenen om de lekkende geldkraan weer goud te laten spuiten. De komst van de Super Nintendo was één, de gelijktijdige release van Super Mario World twee, drie en mis-



"Nog steeds de beste platformgame ooit gemaakt."

schien zelfs wel vier. Ook nu, meer dan twee decennia later, is dit meesterwerk namelijk nog steeds de beste platformgame ooit gemaakt.

Lucky break

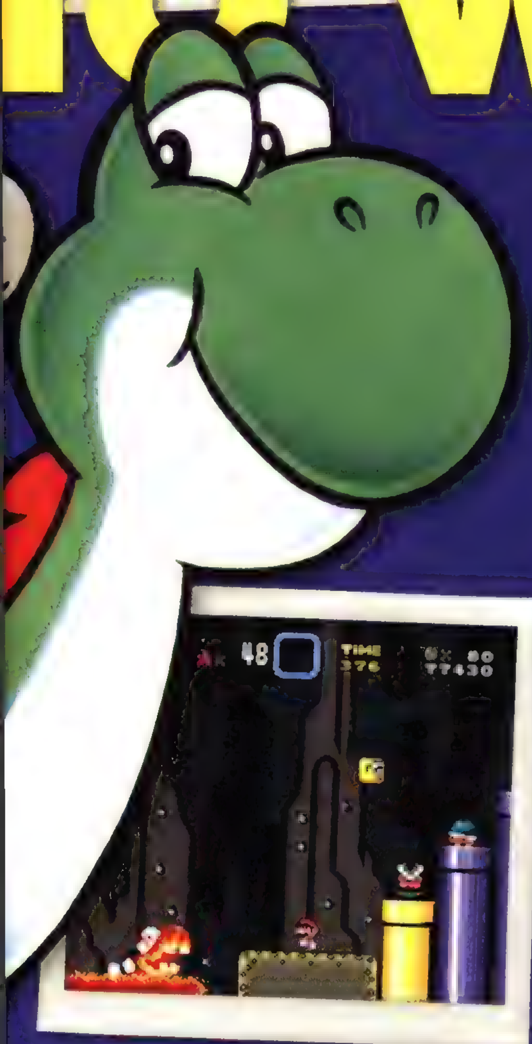
Ik had Super Mario World al meerdere malen bij schoolmaatjes gecheckt, voordat ik een lucky break kende en een SNES inclusief de game van een van diezelfde maatjes kon kopen omdat het *'zijn school in de weg zou staan'*.
Na thuiskomst sloot ik met trillende handjes de console aan op mijn tv (zo'n lekkere, dikke bak die je wel eens bij je oma hebt zien staan), waarna ik de cartridge van SMW erin stak. Dafuq? Een zwart beeld...? Ah, natuurlijk: even in de aansluiting blazen. Tja, 1992 hé.



Dan is er de magie, die feitelijk al bij het menu begint. Nadat de eerste tonen van het iconische intromuziekje hoorbaar zijn, zien we Mario doen wat hij het best doet: in sneltreinvaart door een level heenrennen, onderwijl punten aan elkaar rijgend door ritmisch op vijanden hun hoofden te springen en goed gebruik te maken van power-ups. Een glimlach verschijnt op mijn negenjarige



IO WORLD



smoeltje. Ik denk dat ik blijer ben dan toen dat leuke meisje uit de parallelklas me meevroeg naar Home Alone. Die kleuren, die muziek, die animaties... Het was allemaal van mij! En: die dino! Want laten we vooral niet vergeten dat Super Mario World de game was waarin het grote publiek voor het eerst kennismaakte met Yoshi.

Dinosaur Land

Ik druk op START. Zoals je weet hebben Nintendo-games het nooit echt van hun verhaal moeten hebben, maar toch geeft het zwarte scherm waarop ik lees dat Princess Peach door Bowser is ontvoerd (alwéér) me een epischer gevoel dan alles wat ik ooit daarvoor heb gespeeld. Wanneer vervolgens de World Map van Dinosaur Land verschijnt, weet ik het zeker: mijn vader had gelijk. Deze game gaat me hoogstwaarschijnlijk een schooljaartje extra kosten...

Maar ik heb het er allemaal voor over. Ook al zou ik namelijk willen, ik kan gewoonweg niet meer stoppen met rennen, springen, vliegen, duiken, vallen, opstaan en weer doorgaan.

Het begint nog eenvoudig, en in een mum van tijd heb ik Yoshi's Island, Donut Plains en Vanilla Dome uitgespeeld. Toch heb ik het idee dat ik iets over het hoofd zie. Op de landkaart staan immers duidelijk vlekjes die een verborgen level aangeven. En verhip, tijdens

"Rennen, springen, vliegen, duiken, vallen, opstaan en weer doorgaan."

het nogmaals doorcruisen van Donut Plains 1 kom ik erachter dat ik de tegels uit het Green Switch Palace kan gebruiken om naar een verborgen uitgang te komen. Donut Secret House is next. Grote Boo legt het loodje en er verschijnt een ster op de World Map. Het is de infame Star Road, een van de slechtst bewaarde geheimen in een wereld pré-internet.

Onuitwisbare indruk

Weet je, misschien is dat ook meteen het geheim waarom Super Mario World zo'n onuitwisbare indruk op me heeft gemaakt. Er waren geen online walkthroughs. Er waren geen 'let's plays' op YouTube. Het was slechts jij, de controller, je kinderlijke intelligentie en misschien een vriendje dat van horen zeggen wist wat die Star Road precies inhield. En had je het eenmaal uitgevogeld, dan was je minstens een maand de coolste gast op het schoolplein. Behalve



als je zo'n stom ziekenfondsbrilletje droeg, waarmee je anno 2013 juist weer heel hipster bent. Ach ja, de golfbewegingen van de tijd zijn onnavolgbaar...

Na een paar weken had ik eindelijk Bowser verslagen en de Princess gered. Op het startscherm prijkte een mooie 62 naast mijn savefile.

Pas jaren later ontdekte ik dat er dus gewoon nóg 34 secret exits in de game verwerkt zitten. Inmiddels mocht er dan wel een Nintendo 64 onder mijn televisie staan te ronken waarop spectaculaire 3D-games als GoldenEye én Mario 64 de dienst uitmaakten,



toch weerhield het me er niet van mijn oude SNES weer uit de kast te trekken, het stof uit de aansluitingen te blazen en de cartridge van SMW erin te rammen. Het introscherm bezorgt me direct weer kippenvel. Een paar levels later kan ik gewoonweg niet meer stoppen met rennen, springen, vliegen, duiken, vallen, opstaan en weer doorgaan.

Vijven en zessen

Nu, weer vele jaren later, zit ik hier en tik ik deze tekst. Mijn SNES en Nintendo 64 liggen onder mijn bed, net als een GameCube, Wii, PlayStation 1 en 2, Xbox en nog een paar andere consoles. De Xbox 360 en PlayStation 3 staan onder de TV - een verre achterneef van mijn oude oma-bak. Met mijn schoolcarrière is het na veel vijven en zessen alsnog goed gekomen. Mijn vader is er trots op dat ik van mijn hobby mijn werk heb gemaakt.

Naast me ligt Super Mario World, de beste platformgame ooit gemaakt. Ik zou er alles voor over hebben om weer hetzelfde gevoel te krijgen als toen ik het spel voor het eerst speelde. Maar dat kan niet. Tegenwoordig lijken alle Mario-games namelijk op elkaar... ✖

SUPER MARIO 3D WORLD

GOLD AWARD

REVIEW · Wii U



'Ons EAD Tokyo-team, dat eerder de Mario Galaxy-spellen en Super Mario 3D Land maakte, werkt aan een nieuw 3D Mario-actie spel voor Wii U', meldde Nintendo-directeur Iwata begin 2013. Hell yeah, Super Mario Galaxy 3 komt eraan, dacht Jurjen toen. Maar dat bleek dus niet het geval.



Het was voor mij een flinke teleurstelling toen tijdens de E3 in juni het nieuwe Mario-actiespel voor Wii U werd aangekondigd, en dit niet Mario Galaxy 3 maar een soort vervolgstuk van Super Mario 3D Land bleek te zijn.

Tuurlijk, ik begrijp de keuze van Nintendo. Met het oog op de tegenvallende verkoopcijfers van de Mario Galaxy-spellen en de huidige toestand van de Wii U, was een derde Mario Galaxy geen goede keuze geweest. De Wii U heeft kaskrakers nodig. Maar toch doet het pijn, want de kans dat er überhaupt nog een derde Galaxy komt, is nu wel heel klein geworden. En dat allemaal door het gebrek aan smaak van de massa.

Geconcludeerd op basis van de verkoopcijfers, willen de meeste mensen blijkbaar geen baanbrekende Mario die lekker gek in drie dimensies rond planeetjes rent en sterren zoekt: ze willen de Mario die ze nog kennen uit hun jeugd: eentje die burgerlijk van links naar rechts rent tot de vlag aan het eind van het level is bereikt. En dat is precies wat ze krijgen in Super Mario 3D World.



weetje • weetje

Je kunt aan het begin van elk level een personage kiezen uit Mario (allround), Luigi (springt het hoogst), Peach (kan zweven) en Toad (rent het snelst).

Maar maak je geen zorgen, Galaxy-fan. Voor jou valt er ook genoeg te genieten.

Subtiele effecten

Ook al wordt er niet om planeetjes gerend in Super Mario 3D World, je voelt in alles dat dit spel door hetzelfde team is geschapen als de machtige Super Mario Galaxy-spellen. Net als die games barst deze nieuwe Mario bijna uit zijn voegen van de fun, flair en verrassingen.

Laat ik beginnen met het eerste level, waarin je merkt dat Mario na een seconde rennen automatisch overschakelt naar een hogere versnelling. Dat voelt erg lekker. Zoals alle acties (van het pletten van Goomba's tot het breken van blokken) beter dan ooit voelen in deze Mario.

Wie oplet, ziet hoe dat komt: door de subtiele beeld- en geluidseffecten die je acties bekrachtigen.

Op het moment dat de hogere versnelling begint, hoor je bijvoorbeeld een zachte explosie. Je ziet heel kort wat vlammen, gevolgd door een streep rook in Mario's kielzog, terwijl hij iets achterover leunt en zijn vuistjes balt, alsof hij zelf een beetje schrikt van die extra snelheid. Of je dit nu wel of niet bewust waarneemt, het voelt gewoon geweldig. Net als de poes.

De poes

Het zal je niet zijn ontgaan dat Mario dit keer in een poes kan veranderen. Als poes razendsnel door vijanden klauwen voelt fantastisch. Bij een sprongaanval de knop ingedrukt houden voor een snoekduikaanval, mmm, ook al zo lekker.

Maar het rennen tegen muren is toch wel het lekkerste van de



weetje • weetje

Wanneer je in een bonuslevel met een gokkast veel levens wil verdienen, moet je eens proberen op de maat van de muziek tegen die blokken te springen.







poes. Gelukkig is het niet zo dat je deze klimmogelijkheid van de poes slechts hier en daar bij speciale muren kunt gebruiken; het kan vrijwel overal. Een nieuw soort vrijheid. En je gaat het ook overal doen, met die klauwen tegen een muur oprennen tot je niet hoger kunt, en dan misschien een geheimpje vindt, of langzaam weer langs de muur omlaag glijdt.
Je vindt het poezenpak al in het eerste level. Hierin vind je ook al de doorzichtige buizen waar je dit keer doorheen kunt glijden. En de mogelijkheid om met een reusachtig grote, allesvernietigende Mario door bomen, buizen en blokken te banjeren.
Ik zou een boek kunnen schrijven over alle mogelijkheden en pretverwekkers in level 1-1, maar laat ik ook nog effe wat andere levels aantippen.

weetje • weetje
In elk level zit een stempel verstopt. Je kunt de stempels gebruiken in je Miiverse-berichten.

Schaduwen

In level 2-2 moet je op het touchscreen van de GamePad blokken aantikken om ze te verschuiven en zo een trap te bouwen. Iets verderop moet je in de microfoon van de GamePad blazen om platformen te laten bewegen. Een tikje geforceerd misschien, maar het levert interessante momenten op.
Een leveltje verder kun je een bloempot met daarin een piranhaplant oppakken, waarna deze gulzig happend de vijanden op je pad verorbert. In hetzelfde level moet je ook een stukje met de schaduw van Mario spelen, en op andere schaduwen letten om geheime ruimtes, groene sterren en zelfs een bordkartonnen Bowser te vinden.
Level 5-1 voert je naar een zonnig eiland, waar je projectielen als boemerangs, Koopa schilden of een honkbal kunt gebruiken om Goomba-standbeelden te breken, terwijl je speurt naar vijf sleutels die de warp naar het volgende eiland activeren.
En zo heeft elk level wel weer iets bijzonders te bieden. Er zijn ook levels waarin je Mario kunt vervijfvoudigen, speciale puzzellevels, racelevels, en levels waarin je met de grappige dinosaurus Plessie moet varen. En spookhuizen, natuurlijk. Helaas zijn de spookhuizen illustratief voor wat er aan dit spel mankeert.

"Deze nieuwe Mario barst bijna uit zijn voegen van de fun, flair en verrassingen."

Knieval

De spookhuizen zijn dit keer zó eenvoudig te doorlopen, dat ze eigenlijk niet meer in de spookhuizentraditie van de Mario-serie passen. Sowieso is het spel weer een stuk makkelijker dan de Galaxy-spellen. Een knieval naar de massa natuurlijk, want kleuters en huisvrouwen mogen uiteraard niet vastlopen op een spookhuis of ander lastig level. Het doet een heel klein beetje afbreuk aan mijn waardering van dit spel. Niet de lage moeilijkheidsgraad op zich, maar het gevoel een compromis te spelen. Zo van, okay, dan maken we weer eens een Mario in 3D, maar laten we het dan vooral niet te verwarrend of te ingewikkeld maken, allemaal.



weetje • weetje
Wie het leuk vindt om lekker snel door platformlevels te razen, kan lang plezier hebben van dit spel. Deze eerste 3D-Mario voor vier spelers is om te beginnen natuurlijk heel geschikt om tegen de spelers naast je op de bank te racen. Maar je kunt ook strijden tegen ghosts van andere spelers, die spontaan in je spel verschijnen.

Naar ik vermoed, was het EAD Tokyo-team zelf ook liever all-out gegaan met Super Mario Galaxy 3, maar zijn ze door Iwata tot een meer behoudende koers gedwongen.
Dat ze daar in Tokyo nog steeds niet klaar zijn met het Galaxy-universum, zul je in elk geval wel zien als je de game hebt uitgespeeld.


Bij honkbal met Mario denk je meteen aan de Super Mario World Series.



SCORE 92

Dit is de beste Mario die sinds Super Mario Galaxy 2 is verschenen. Dat het niveau van de twee Super Mario Galaxy-spellen nét niet wordt gehaald, mag in elk geval geen reden zijn om dit pretpakket te laten liggen. Als ik nog geen Wii U had, zou ik 'm voor dit spel aanschaffen.

JURJEN



Het einde haal je in een uur of acht, compleet uitspelen duurt dubbel zo lang. Daarna blijft het spel leuk voor speedruns en de multiplayer.

16+ UREN

3

BASICS
PLATFORMER
NINTENDO EAD TOKYO / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
29 NOVEMBER 2013

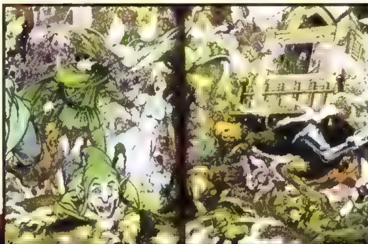
THE WOLF AMONG US EPISODE 1 VS FABLES: LEGENDS IN EXILE

Van Vertigo, het volwassen submerk van DC Comics, komt Fables, een comic-serie waarin sprookjesfiguren uit hun wereld naar de onze zijn gevlucht. Telltale Games vond dit concept uitermate geschikt voor hun adventure-achtige graphic novel behandeling. Wouter checkt of episode 1 van The Wolf Among Us het begin van Fables eer aan doet....

HET VERHAAL

COMIC

Fabletown, het toevluchtsoord van de Fables (sprookjesfiguren) in New York, wordt opgeschrikt door een brute moord. Sheriff Bigby, ooit bekend als The Big Bad Wolf, gaat op onderzoek uit en stuit op een intrigerend complot waar vele Fables een rol in hebben...



GAME

Fabletown wordt opgeschrikt door een brute moord. Sheriff Bigby gaat op onderzoek uit en... Ho es effe! Dit verhaal is dus precies hetzelfde? Nee, zeker niet! Alleen de grote lijnen komen enigszins overeen, maar zowel de manier waarop de moord gepleegd is als wie het slachtoffer is, verschilt totaal. Ook alles wat erna komt, gaat heel andere kanten op, waardoor iedereen die de comics gelezen heeft net zo hard verrast wordt als nieuwkomers in Fabletown.

DE CHARACTERS

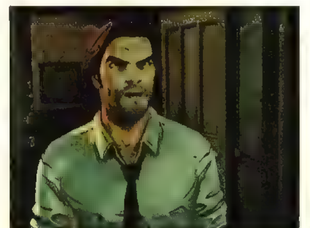
COMIC

Hoofdrolspeler Bigby is een keiharde papi die zeer bij de pinken is, maar ook zeker nog wat evil trekjes heeft overgehouden uit de tijd dat hij huisjes van varkens omver blies. Snow White is, ondanks haar pretty face, een harde tante met een sterk gevoel voor moraal, die geen schijt van niemand niet neemt. In de eerste delen van Fables hebben daarnaast Jack (van de bonenstaak) en Rose Red (de zus van Snow White) een grote rol, maar die zijn in Episode 1 nog nergens te bekennen. Bluebeard, die in de comic een big playa is, wordt al wel genoemd in de game.



GAME

Bigby is wat minder slim, maar dat komt waarschijnlijk omdat jij hem bestuurt en hij dus wat doorzichtiger moet zijn. En natuurlijk kan je hem zo evil maken als je zelf wil! Snow White is wat zachter en liever gemaakt, maar dat heeft een zeer duistere reden...



HET STIJLTJE

COMIC

Fables is eigenlijk best wel sprookjesachtig getekend, inclusief sierlijke omlijstingen van panelen en fleurige pastelkleurtjes, wat in fel contrast staat met de bikkelharde wereld waarin het zich afspeelt.



GAME

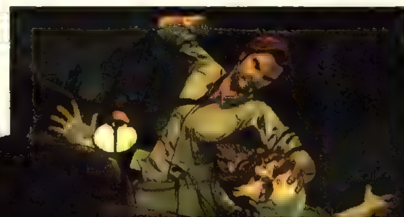
De unieke, duistere cellshaded stijl van Telltale past prima bij Bigby's scherpe gelaatstrekken en zijn extra borstelig gemaakte wenkbrauwen. Het combineert dan wat minder lekker met Snow haar gave gezichtje, maar voor de rest is het geen ramp dat het contrast in de comic tussen inhoud en uiterlijk weggevallen is.



DE SHOCK VALUE

COMIC

Het ligt er maar net aan wat je verwacht van een comic over sprookjes. Als je het imago van Vertigo al kent, dan zal je niet verbaasd zijn over een kamer vol bloed of Pinocchio die zegt: *'I want to grow up, I want my balls to drop and I want to get laid!'*



GAME

Hoewel Fables langzamerhand steeds grover en bruter wordt, begint The Wolf Among Us vrijwel onmiddellijk met een bottenbrekend en schedelkrakend gevecht, waarna al snel het eerste OMG-moment volgt.

COMIC SCORE 90

Op comic-gebied is dit simpelweg een klassieker die in dezelfde adem genoemd mag worden als The Sandman, Preacher en Watchmen.

GAME SCORE 75

The Wolf Among Us begint niet meteen zo sterk als de eerste episode van The Walking Dead, maar kent wel dezelfde technische haperingen en grafische stotteringen. Toch, na een aantal sterke shock- en interessante keuzemomenten ben je zo hongerig als een wolf naar MEER!

WOUTER

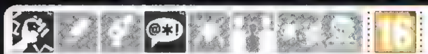


Drie uurtjes. Maar dit is nog maar het begin natuurlijk! Het 'en ze leefden nog lang en gelukkig' is nog lang niet in zicht...

3 UREN

BASICS

(GRAPHIC) ADVENTURE
WARNER BROS./ TELLTALE GAMES
1 SPELER
OUT NOW





MEGA DEAD PIXEL

GRATIS

Prijs €0,00

De vraag naar vinyl stijgt met de dag, filterkoffie is hot, Fleetwood Mac maakt een comeback en retrogames zijn weer helemaal hip. En als die retrogames ook nog eens gratis zijn en voorzien van een dikke soundtrack gaat Jans nostalgische hartje van bonkerdebonkerdebonk.

Een dode pixel in je scherm. Vroeg of laat krijgen we er allemaal een keer mee te maken. En dat, lieve kijkbuiskinderen, is geen pretje. Die ene rode, blauwe of groene stip die je voor eeuwig aanstaart, gaat zo mateloos irriteren dat je je (tv)scherm het liefst kapot zou smijten.

De dode pixel in Mega Dead Pixel vormt de enige uitzondering daarop. Met één druk op de knop is de pixel weer levend, en dat is mooi, want in Mega Dead Pixel bén je namelijk een pixel. Een klein, wit pixeltje

Koptelefoon verplicht

Als ik links of rechts van het pixeltje met mijn vinger éénmaal op het scherm tik, schuif ik een baantje op. Hou ik mijn vinger links of rechts van de pixel iets langer ingedrukt, dan verplaats ik in een vloeiende beweging het witte mini-wezentje naar links of rechts en sla ik in een keer een aantal banen in het scherm over. Eigenlijk is dit het enige dat je moet weten om Mega Dead Pixel te kunnen spelen. Oh ja, en speel deze game alsjeblieft met een koptelefoon, want de (eveneens retro) soundtrack is ronduit vet.

"Om het verslavingsgehalte van Mega Dead Pixel kan niemand heen."



Eigenlijk is er maar één soort filterkoffie weer hot tegenwoordig, en dat is spamfilter koffie.

Vrije val

De makers achter MDP (Mega Dead Pixel) willen - gekscherend - een nieuw genre met hun game introduceren: de Addictive Arcade Retro Pixel Endless Faller.

Verslavend is MDP zeker, terwijl je feitelijk niet eens zoveel doet. Je stuurt je pixeltje van links naar rechts door het beeld terwijl je in een vrije val bent geraakt.

Onderweg kom je allerlei objecten tegen die je moet ontwijken of waar je juist tegenaan wil botsen. Zo maken witte blokjes je groter als je ze raakt, en dat is handig want dan kun je de andere blokkerige sprites die je tegemoet vallen, wegbeuken om punten te scoren. Heb je echter je oorspronkelijke pixel-grootte en raak je een object, dan is het einde oefening. Dan ben je heel eventjes een dode pixel...

Als het heen en weer bewegen van je pixel een beetje moeizaam gaat, heb je vermoedelijk te maken met een stijve pixel.

Verf

Een andere manier om groter te groeien, is het 'painten' van objecten. Dat doe je door vlak langs de naderende objecten te scheren en ze als het ware op een haar na (een verticale baan na) te missen. Doe dat een paar keer achter elkaar en uiteindelijk zal je uitgroeien tot, je raadt het al, Mega Pixel! Dan ben je tijdelijk heel groot en kun je lekker veel objecten in het scherm kapot beuken en veel extra punten incasseren. Echter, bij iedere beuk/botsing krimp je een maatje, totdat je weer je oorspronkelijke vorm hebt. En dan kan het spelletje weer opnieuw beginnen.

weetje • weetje

Uitgever Chillingo is eigendom van Electronic Arts. De bekendste game van Chillingo tot nu toe is Cut The Rope. Je weet wel, met dat groene monstertje dat je snoepjes moet voeren.

Kekke hoedjes

Er zit echter nog een addertje onder het gras. Hoe groter je bent als pixel, hoe sneller je naar beneden valt en hoe lastiger het manoeuvreren is.

Ten slotte kan je onderweg ook muntjes oppikken waarmee je van alles unlockt. Van hippe achtergronden tot kekke hoedjes, van nieuwe sprites, kleurtjes en vormpjes tot heuse power-ups. En ja, je kunt voor die dingen betalen met echt geld, maar dan ben je volgens mij niet wijs, want dat heeft deze game totaal niet nodig.

SCORE 80

Retro-hipster of niet, om het verslavingsgehalte van Mega Dead Pixel kan niemand heen. Het spel is een beetje een one trick pony maar kan zich qua beleving absoluut meten met een game als Ridiculous Fishing.

JAN



Een ideale game voor effe tussendoor, al verwacht ik niet dat je hier langer dan een half uurtje per sessie mee bezig bent.

10+ UREN

3

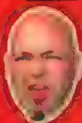
BASICS
ARCADE ACTIE
iOS
ABOUT FUN / CHILLINGO
1 SPELER
OUT NOW

OOK GESPEELD

GAMES OM (NIET) OVER HET HOOFD TE ZIEN

RACEGAME ZONDER RACES

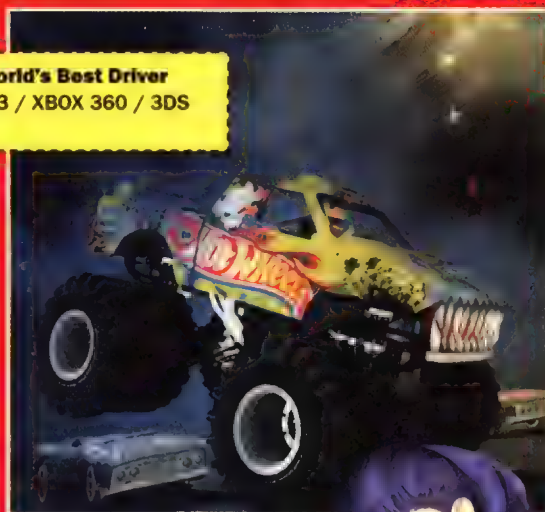
Titel: Hot Wheels World's Best Driver
Platform: Wii U / PS3 / XBOX 360 / 3DS
Prijs: € 39,99



Op het hoesje staat dat dit racespel voor mensen van zeven jaar en ouder is. Dus gelukkig behoor ik tot de doelgroep. Ik begon met de kortdurende uitdagingen. Daarin moest ik bijvoorbeeld een ghost inhalen, stunts uitvoeren, voorwerpen van platformen duwen of dingen kapot beuken. Na twee uur milde fun, gehinderd door enige **ergernis over de neurotische controls**, vond ik het tijd voor wat échte races. Alleen waren die er niet.

Dit racespel bevat alléén maar minigame-achtige uitdagingen. Als het woord door Wilders niet zo was uitgehold, zou ik dit een schande noemen. Je kunt zeggen dat dit eigenlijk geen racespel is, dat ik tóch niet tot de doelgroep behoor, dat dit spel bedoeld is voor kinderen van acht en/of liefhebbers van het speelgoed. Maar **kinderen van acht zijn ook niet gek**, en liefhebbers van het speelgoed kunnen beter voor 40 euro de Hot Wheels Color Shifters Piranha aanvalspeelset kopen.

OORDEEL:
Aan deze Hot Wheels wil je je vingers niet branden.



WOOHOO IN EEN JETPACK



Titel: The Sims 3: Into the Future
Platform: PC / MAC
Prijs: € 39,99

The Sims 3 is allang niet alleen meer een soapy poppenhuisje waarin je het saaie, dagelijkse leven van cutesieputesie poppetjes in gang zet. Nee, je kunt nu met ze op avontuur in exotische landen, er lopen weerwolven, vampiers en dobermanns door de Sim-dorpjes, je hebt de mogelijkheid Katy Perry na te maken inclusief diens wereldberoemdheid en je kunt seks hebben met half-vissen op de meest gewaagde plekken. Dit alles dankzij de vele, VELE uitbreidingen.

Maar gaat Maxis met **tijdreizen, utopieën en dystopieën** niet een beetje te ver?

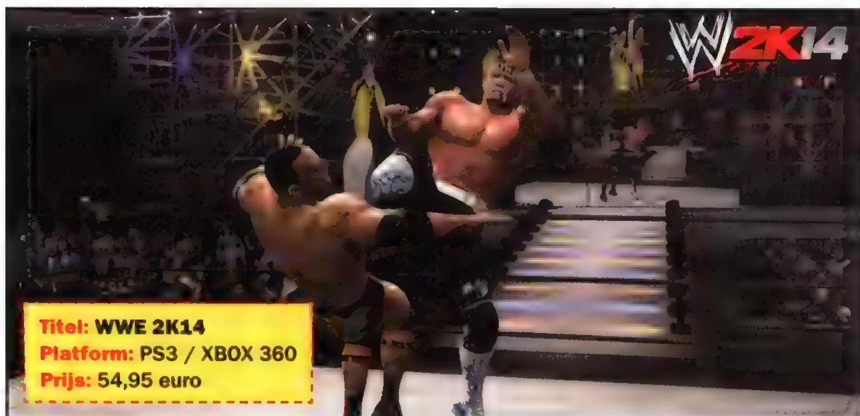
Voordat je je de slapstick-achtige Sim-knulletjes en -popjes voor de geest haalt, laat de volgende activiteiten even door je brein spoelen: robots maken, inclusief het ontwikkelen en plaatsen van hun A.I. Spelen/werken met verschillende futuristische apparaten, zoals zwevende computers, droomsimulators en voedselreplicators. Jezelf vervoeren met de meest bizarre transportmiddelen, zoals **hoverboards (ken je Back to the Future II nog?), jetpacks en tube elevators**. Spelen met schattige, Tamagotchi-achtige hologrammen. Neergestorte UFO's onderzoeken. Het meesteren van de Laser Rhythm-a-con. Het ontwerpen van je eigen baby.





Er zijn zo ontzettend veel mogelijkheden in de toekomststad Oasis Landing (die je kunt bereiken via een portaal dat voor je deur wordt gedropt), dat je er haast Time Travel Sickness van zou krijgen!

Het mooie is dat je niet per se hoeft te tijdreizen om alles uit Into the Future te halen, want alles wat



Titel: WWE 2K14
Platform: PS3 / XBOX 360
Prijs: 54,95 euro

STRAK IN SPANDEX



Wrestlemania bestaat dertig jaar en developer Yukes eert dit instituut volkomen terecht in de nieuwe WWE 2K14.
Wrestlemania is de Champions League van American Wrestling. Alle verhaallijnen en vijandschappen culmineren elk jaar op dit mega event.

In WWE 2K14 kun je **de dertig meest spraakmakende gevechten ooit** herbeleven en exclusieve video footage unlocken. Hulk Hogan tegen André the Giant, The Undertaker versus CM Punk, allemaal battles waar ik op tv van genoten heb. Tel daarbij op een verbeterde Universe-mode en het nieuwe The Streak waar je de ongeslagen status van The Undertaker (21-0) dient te behouden of juist te breken (extreem moeilijk door opgepimpte A.I.) en je kan niet anders dan concluderen dat de echte WWE-fan weer een bak content aangeleverd krijgt waar je U tegen zegt.

Het is daarom extra jammer dat Yukes er (weer) niet in slaagt WWE 2K14 qua afwerking op het niveau van NBA 2K14 of hun eigen UFC-games te krijgen. Animaties lopen soms stroef, je grijpt soms in 't luchtledige en **de besturing voelt af en toe te weinig direct**.
Hopelijk weet Yukes dat in de next-gen-versie, waar mogelijk een nieuwe engine voor wordt gemaakt, recht te zetten.

OORDEEL:



je in de tegenwoordige tijd doet, heeft invloed op de toekomst. Je hebt namelijk nazaten die veranderen aan de hand van jouw in het verleden behaalde resultaten, **en je kunt van de toekomst een utopie (Elysium) of een dystopie (Dredd) maken.** Erg toffe ideeën - je weet, ik ben een sucker voor sci-fi - die misschien niet even makkelijk te bevatten zullen zijn voor de gemiddelde Sim-speler, maar nog wel op een enigszins te volgen manier uitgelegd worden. Bovendien zorgt het, anders dan in de soortgelijke add-on World Adventures, voor een goede samenhang tussen hetgeen je in Oasis Landing doet, en wat je gewoon in de tegenwoordige tijd in je eigen huisje uitvreet.



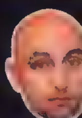
Maar het ALLERBESTE van deze add-on is dat je nu iets te doen hebt tijdens de laadschermen! Wat een innovatie! Okay, dat zeg ik met een tong losjes in de wang (eh, half grappend dus), want wat je in feite doet, is klikken op een plaatje aan de hand van een aanwijzing. Dus bijvoorbeeld **'Klik op de rukkende robot'**. Uiteindelijk krijg je daar wat Lifetime Happiness Points voor, dus je doet het niet voor niets, maar het is natuurlijk geen wereldschokkende minigame. Maar hey, het houdt je bezig, en het is een van de vele verbeteringen in deze add-on, die makkelijk een van de allerbeste is die The Sims 3 te bieden heeft.
En nou op naar de toekomst waarin The Sims 4 op ons ligt te wachten!

SCORE 86

MYSTERIE
IN REGENACHTIG PARIJS



Titel: Rain
Platform: PSN
Prijs: 12,99 euro



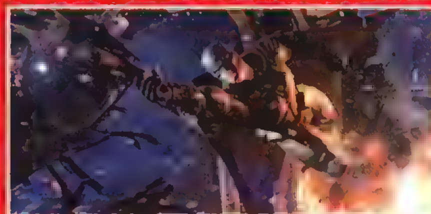
De digital download-only titel Rain, exclusief voor PS3, **past in de fijne traditie van wonderbaarlijke en artistiek-zinnenprikkelende spellen als Journey en Flower** en heb je in een paar uur doorgespeeld.
Het spel oogt als een donker Frans schilderijtje en de regenachtige straten waar je je in begeeft, zorgen direct voor een mysterieuze sfeer. Daarnaast speelt de regen ook een centrale rol in de gameplay.
Jij bent een jochie dat als bij toverslag verandert in een witte schim die alleen zichtbaar is in de regen. Aan jou de taak om een net zo witte schim van een meisje te redden van boze krachten. Ook voor haar geldt: loopt ze in de regen dan is ze (vaag) zichtbaar, schuilt ze onder afdakjes, dan wordt ze onzichtbaar.

De gameplay van Rain is vrij beperkt: een beetje klimmen en klauteren, verkennen, kleine puzzeltjes kraken en getimed rennen van A naar B om te zorgen dat vreemde monsters je niet te pakken krijgen. Daarnaast mist het spel een bepaalde opbouw of plottwist om je te verleiden uit volle borst I Am Singing In The Rain te gaan blèren. Maar als kunstzinnig uitstapje is het zeker geslaagd.

SCORE:



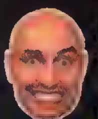
VINTAGE BATMAN





Kersverse studio Warner Bros. Montréal had de heftige taak om de fantastische Batman: Arkham-serie over te nemen van Rocksteady.
Dat ze dit trillend in hun laarsjes hebben gedaan, merk je wel een beetje aan de afwerking en het feit dat er weinig écht nieuwe shit in Origins zit, maar een ongeslaagd vervolg is anders.
Lees meer: www.pu.nl/ArkhamOriginsReview

HALVEREN EN COMBINEREN



Je kunt je afvragen hoeveel PU-lezers opgewonden raken van een nieuwe Skylanders. Maar, beste ijzervretertjes, **er is meer in het leven dan kogels, bazooka's, explosies en virtueel vuistwerk.** En een beetje gamer houdt natuurlijk van figurines. Dat is mooi, want de poppetjes van Skylanders: Swap Force, alweer het derde deel in de game-speelgoed-figurines-verzamelhybride, zijn weer knotsgek.

Titel: Skylanders: Swap Force
Platform: 3DS / PS3 / PS4 / Wii / Wii U / Xbox 360
Prijs: 12,99 euro

Toegegeven, ik was waarschijnlijk niet zo enthousiast over Swap Force geweest als mijn zevenjarige zoontje niet ieder onbewaakt moment van de dag aan mijn kop zeurde om Skylanders te mogen spelen (en die door papa's constante aanvoer van nieuwe poppetjes en dito games de waarde van geld totaal niet kent, dus nu al verpest en verwend is voor de rest van zijn leven - maar dat geheel terzijde). Maar meespelend met mijn zoontje ben ik de serie wel gaan waarderen.







De vernieuwing bij Swap Force is deze: de nieuwe figuurtjes bestaan uit twee delen, een boven- en een onderkant, bij elkaar gehouden door een magneet. Door deze onderdelen te verwisselen, kun je in potentie de zestien Skylanders die tot de Swap Brigade behoren, combineren tot **meer dan 250 unieke personages.** Zoinks!

De eigenschappen van de losse onderdelen blijven gehandhaafd, waardoor het nieuwe wezentje/poppetje zich voortbeweegt volgens de onderkant en de aanvallen huisvest van de bovenkant. Bij het starterspakket zitten bijvoorbeeld BlastZone en WashBuckler. Wanneer je boven- en onderkant van beide omwisselt, krijg je de twee nieuwe variaties BlastBuckler en WashZone. Hierdoor worden de krachten van beide figuurtjes gecombineerd en dat levert weer nieuwe powers en mogelijkheden op. Het is ongelofelijk, Jack!

Natuurlijk hoopt Activision dat de massa zoveel mogelijk nieuwe poppetjes gaat kopen. Maar ook met alleen de figurines uit het starterspakket (evenals

MENS-ERGER-JE-VRIENDEN



Titel: Wii Party U
Platform: Wii U
Prijs: € 49,99 (inclusief controller en standaard)



'We gaan IJsglijders spelen! Veel plezier allemaal!'

Ja, dit spel biedt veel dingen om je aan te ergeren. Zoals: simpele gameplay, nodeloos omslachtig gedoe, op geluk/pech gebaseerde uitkomsten, het vele wachten op medespelers, serieuze haat jegens medespelers, kortom, alles wat mens-erger-je-niet, ganzenbord, pikkiesloan en levensweg ook tot van die geweldige gezelschapsspellen maakt.

In huize Tiersma ergeren we ons graag aan dat soort dingen, getuige de honderdzestig uur die de eerste Wii Party bij ons is gespeeld.

Het vervolg, Wii Party U is hier dan ook - letterlijk - juichend ontvangen. Wel ergerlijk dat de nadruk nu wat minder op bordspellen en meer op andere, meer ludieke spelvormen ligt, maar ook die zijn eigenlijk best geinig. En de minigames zijn weer overwegend briljant, in al hun ergerlijke simpelheid. Jongens, hier gaan we **LOL** mee hebben. Dat je dit spel absoluut niet in je eentje moet spelen, had je hopelijk al uit de titel begrepen.

OORDEEL:

Mens-erger-je-niet,-of-wel-mag-ook,-maar-uiteindelijk-is-dit-gewoon-dikke-fun

BACKTRACKMAN



Titel: Batman: Arkham Origins Blackgate
Platform: PS Vita
Prijs: € 39,99



Backtracken. Vroeger, ten tijde van games zoals Metroid en Castlevania, was dit nog een ingenieuze manier om de lengte van een game te rekken. Tegenwoordig ben je gewoon een aarsgat als je het in je game stopt. Vind ik dan, hè? In minimale mate kan het natuurlijk nog wel, zoals in de meest recente Tomb Raider bijvoorbeeld, maar als je de gameplay van je spel voor een groot deel op dit irritante verschijnsel baseert, **dan moet je een rotschop terug naar de jaren '80 krijgen.** Ik heb het dus tegen jullie, Armature Studio.

Ik heb normaal gesproken een vrij hoge pet op van Warner Bros., want ze hebben veel moois in handen (DC Comics/series/games/films, LEGO games/films en vele andere, prachtige filmfranchises). Maar ze staan er wel bekend om, zoals dat wel vaker het geval is bij ENORME bedrijven, het liefst op safe te spelen, weinig risico's te willen nemen. Dit begint nu langzaam ook door te slaan in hun management op het gebied van games, met het ontwikkelen van Arkham Origins als een redelijk veilig tussendeeltje, het terugvallen op oude franchises (Mad Max en die crappy Hot Wheels ergens anders hier in Ook Gespeeld) en de focus op veilige, hippe genres (MOBA's in de vorm van Infinite Crisis en Guardians of Middle-earth).

Deel van deze tactiek is nu dus het voortbouwen op hun al gevestigde namen met **goedkope cash-ins zoals Blackgate**, en nóg goedkopere freemium-titels van Injustice: Gods Among Us en de vrijwel identieke IOS-versie van Arkham Origins.



de bestaande Skylanders-poppetjes die je al hebt) scoor je dagen plezier. De uitmelkerij waar ik voor vreesde, is namelijk uitgebleven, sterker, **ik vind nummertje drie de beste uit de reeks, al was het maar omdat Swap Force strotjevol content zit.** Er zijn specifieke gebieden voor de meegeleverde Skylanders-figuurtjes, er zijn de verhalende missies en er zijn de extra gebieden die alleen voor speciale elemental Skylanders toegankelijk zijn (aarde, water, vuur... etc). Afhankelijk van hoeveel poppetjes je al hebt (of gaat aanschaffen), ben je hier zeker een dikke twintig uur mee zoet. Bovendien ziet de game er deze keer grafisch stukken beter uit.
Het mag duidelijk zijn: Skylanders geeft niet op en zal hard de strijd aangaan met Disney Infinity om de titel 'Beste Figurine-spel van de Aarde'!

SCORE 82



SERIEUS: LEES DIT NIET!



Titel: The Stanley Parable
Platform: PC / MAC
Prijs: € 11,99



Ondanks de waarschuwing die erboven stond, las Stanley de bespreking van The Stanley Parable in de PU, en tijdens het lezen herkende hij zichzelf in de beschreven situatie.
Zo, nu heb je een aardig idee van wat The Stanley Parable bijzonder maakt. **Bijzonder irritant, aanvankelijk.** Maar uiteindelijk ook bijzonder interessant.

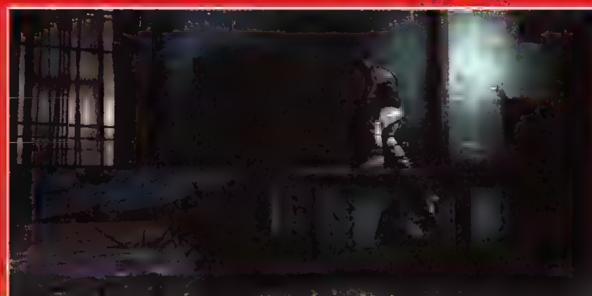
Je bent Stanley, een ambtenaar die dagelijks de opdracht krijgt om op bepaalde knoppen te drukken. Tot er op een dag geen opdrachten meer komen en al je collega's spoorloos zijn verdwenen. In first-person view ga je op onderzoek uit, waarbij 'de verteller' constant beschrijft wat je doet. Of moet doen. Aangekomen bij twee open deuren, zegt de stem bijvoorbeeld: 'When Stanley came to a set of two open doors, he entered the door on his left.' Dus, wat kies je dan? Links of rechts? En hoe interpreteer je een bord met de waarschuwing dat je niet van de lift mag springen? **Wat doe je als de verteller je uitdaagt op geen enkele kop te drukken?**

Als je slaafs de verteller volgt, krijgt het spel na tien minuten een onbevredigend einde. Als je extreem rebels speelt, kan het spel al na twee minuten voorbij zijn.
Het leuke van The Stanley Parable is het zoeken naar de verschillende einden en het nadenken over mogelijkheden die je wellicht buiten de kaders van het spel kunnen brengen. Daar, buiten de kaders van het spel, kun je ook echt interessante dingen vinden.
Sla de bladzijde om als deze bespreking verhelderend was.

OORDEEL:

De eerste videogame die de kracht van het fenomeen videogame onderuit haalt door 'm aan te tonen, of andersom.





Om een lang verhaal kort te maken: Blackgate is een product dat moet surfen op de golf van z'n grote console-broer. Het heeft zelf erg weinig te zeggen of te vertellen, gebruikt een versimpelde versie van Origins' vechtsysteem, gooit een minimum van diens gadgets in de mix en vult de rest aan met **veel zoeken en je de tyfus vervelen.**
Nee echt, de game bestaat uit minstens tachtig procent de weg proberen te vinden, simpelweg omdat de map even onbegrijpelijk is als het bedradingsschema van een Hollywood-atoombom. Backtracken moet je dus niet alleen doen omdat de game het van je vraagt, waarbij je heen en weer stuitert door de drie faciliteiten van Blackgate als een XTC-slikkende kangoeroe, maar ook omdat je de map soms volledig verkeerd leest.

De levels in de console-versie van Arkham Origins waren al niet heel erg logisch (met bijvoorbeeld een brug die van binnen ingericht is als het Kasteel van Versailles), maar Blackgate gaat helemaal ver! In deze gevangenis zijn deuren een overbodige luxe en zou je zonder Cryptographic Sequencer nog niet eens naar de plee kunnen gaan.

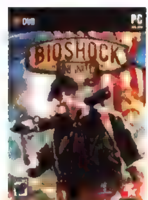
Kortom, is zoeken geen hobby van je, en zie je Batman liever niet tien uur verdwaasd heen en weer door deprimerende 2D-omgevingen lopen, waarin je CONSTANT aan het scannen bent, zoekend naar zwakke muren, dan moet je deze laten liggen. De Vita kan veel meer aan dan dit en Batman is hier eigenlijk veel te fucking stoer voor.

SCORE 44

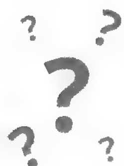
GAMEPC.nl
Omdat de games het waard zijn!

Ultieme Game PC's

Speciaal voor PU abonnees, 3 gratis games bij aanschaf van een Game PC bij GamePC.nl.



+


+






+ 3 gratis games! **Couponcode:** PU19NOV

MEGA DEALS: ideaal voor de feestdagen!

Ook voor al je Game Accessoires ben je bij GamePC.nl aan het juiste adres!



Sharkoon Drakonia
Laser Gaming muis
Laser Gaming muis voor stabiliteit en precisie.



Sharkoon Rush
Gaming Headset
Een comfortabele Gaming en multimedia Headset.



Sharkoon Rush CORE
Gaming Headset
Een premium-kwaliteit Gaming headset.



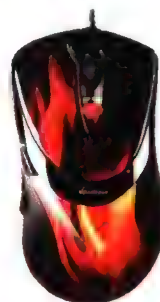
Sharkoon Skiller
Gaming toetsenbord
Echt Game toetsenbord met veel functies.



Sharkoon Tactix
Gaming toetsenbord
Echt Game toetsenbord en een onvoorstelbare prijs.



Sharkoon Gaming Bundel
- Sharkoon Fireglider Laser Gaming Muis
- Sharkoon Rush Gaming headset
- Sharkoon Tactix Gaming toetsenbord



Sharkoon Fireglider
Laser Gaming muis
De ideale Gaming muis met een mooie print.

Voor het complete Game Accessoires overzicht bezoek je www.gamepc.nl

Sharkoon

Voor 12:00 uur besteld is morgen gamen!

Prijzen onder voorbehoud actie geldig t/m 31-12-2013 & OP=OP
Couponcode voor gratis Games is geldig t/m 31-05-2014 & OP=OP

GAMEPC.nl
Omdat de games het waard zijn!

PULARIA

Omdat we van die aardige jongens zijn, houden we jullie graag op de hoogte van de leukste nieuwe hebbedingetjes op gaming en telefoongebied. Ook deze maand kwamen we weer wat toffe shit tegen.

APPLE

iPAD AIR

APPLE KAN TEGENWOORDIG WEINIG MEER GEHEIM HOUDEN. INFORMATIE OVER NIEUWE TELEFOONS EN TABLETS LIGT AL VAAK VER VOOR DE OFFICIËLE RELEASES (DEELS) OP STRAAT. TOCH WEET DE iPAD AIR, DE OPVOLGER VAN DE iPAD 4, TE VERRASSEN. ZOWEL QUA LOOKS ALS PRESTATIES.

Sinds de dood van Steve Jobs is Apple voor veel mensen niet meer wat het was, maar over één ding blijven vriend en vijand het eens: qua design heeft het bedrijf nog altijd magie in de vingertoppen, en dat maakt de gloednieuwe iPad Air weer eens duidelijk zichtbaar.
Het eerste dat opvalt aan de Air is dan ook het fraaie ontwerp. Dat de nieuwe tablet ondanks zijn slanke vorm en grote scherm toch nog een dikke tien uur aan batterijsap blijft produceren, mag een klein wonder heten.

Dun & licht

Ook nu geldt weer: eerst zien dan geloven, of beter gezegd: eerst aanraken en optillen dan geloven. De iPad Air heeft feitelijk het draaggemak van een iPad Mini maar het scherm van de iPad 4. Eigenlijk is de iPad Air het grotere (maar nog altijd erg dunne) broertje van de iPad Mini. Ter info: met 7,5 millimeter is hij maar 0,3 millimeter 'dikker' dan de iPad Mini. Tegelijkertijd is de Air 1,9 millimeter dunner dan de vorige iPad. Het gewicht is 469 gram, en dat maakt hem 132 gram lichter dan de vorige iPad-generatie en 138 gram zwaarder dan de iPad Mini. Netjes hoor.

Bizar snel

Het meest enthousiast zijn we nog over de snelheid van het apparaat. Men heeft er voor gekozen om dezelfde 64-bit A7-processor als in de iPhone 5s in de iPad Air te stoppen. Dat klinkt raar - een processor van een telefoon in een tablet - maar de praktijk leert anders: de iPad Air is bizar snel! Diverse benchmarks en meettabellen (die we jullie liefdevol zullen besparen - geen dank) komen met ongekend hoge prestaties op de proppen. En dat merk je vooral wanneer je het apparaat veelvuldig gebruikt en multitaskt.



Alles laadt razendsnel, programma's en media starten binnen no time op, en high-end games als Infinity Blade III spatten zonder enige vorm van hick-ups of glitches van het scherm. Ook leuk; de iWork apps voor tekstverwerking, spreadsheets en presentaties zijn gratis geworden en werken beter in de cloud.

Beestachtig

Feitelijk haal je met de iPad Air een beest van een portable gaming-machine in huis én een serieuze laptopvervanger met dezelfde power aan boord als de MacBook Air van drie jaar geleden.
Wij dachten dat we na de iPad Mini nooit meer anders zouden willen, maar de iPad Air is wat ons betreft de nieuwe koning!

VANAF 479 EURO (16 GB) 

LOGITECH

G602 WIRELESS GAMING MOUSE



Gaming muizen komen in vele soorten en maten, en Logitech heeft wat dat betreft een naam hoog te houden. Een van de unieke USP's van de G602 is de batterijduur van dit apparaatje: de G602 Wireless Gaming Mouse beschikt namelijk over twee verschillende standen: *performance* en *endurance*.
In de performance-, of beter gezegd de full-gaming-modus, beschikt de muis over een batterijduur van 250 uur. Dat is zeer veel voor welk draadloos apparaat dan ook. In de endurance-, de non-gaming-modus, kan de muis zelfs ruim 1400 uur worden gebruikt!
Het design is cool en strak, maar belangrijker; hij is zeer precies. En dankzij elf programmeerbare knoppen kun je je favoriete game-acties van te voren instellen. Prima muisje dit.

VANAF 79,99 EURO 

LOGITECH

Z600 BLUETOOTH SPEAKERS





Stel: a) je gamet veel op je laptop of tablet b) je bent dat crappy geluid van de onboard speakers zat c) je geilt op stijl en design en d) je hebt geld te veel... dan is de Z600 helemaal geen verkeerde keus.
Vraag is wel of je deze speakers echt voor gaming moet gebruiken, want ook al geven de speakers prima stereogeluid, de bassen blijven naar onze smaak wat achter en bovendien vervormt het geluid een tikkie als je 'm vol aanzet. Bij normaal gebruik is het echter prima en het design is ronduit... uuh... geil!

VANAF 149 EURO 

QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er nog wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1

Welk 'verboden woord' gebruikt JJ in deze PU?

A) DRM
B) VoldeMortal Kombat
C) Godgloeiendegodverdommesodebillepok-kepestvuiletyfushoerenkutzooi

2

Welk op stoom werkend apparaat bestaat niet?

A) Stoomwals
B) Stoomstrijkijzer
C) Stoomdildo

3

Mario is niet alleen een gamepersonage, maar ook de naam van...?

A) De blinde Transavia-piloot waar JJ iedere zondagmiddag mee schaakt
B) De dove pizzabakker bij Graddus op de hoek
C) De hazewindhond van het zwangere Kaapverdiaanse heroïnehoertje waar Florian vaste klant bij is

4

Retro is in, waaruit blijkt dat?

A) Het toppunt van design is een plee in de tuin met een gat in de grond
B) Filterkoffie is weer hot
C) Je ouders doen weer aan partnerruil

5

Welke vraag begreep Eiji Aonuma niet?

A) Waarom staat er een houdbaarheidsdatum op mineraalwater dat al eeuwen in de grond zit?
B) Is Zwarte Piet racistisch?
C) Hoe gaat het eigenlijk met u?

6

Wat overkwam Tjeerd toen hij 't huis van Ralf Mackenbach binnen kwam?

A) De hond van Ralf begon aan Tjeerd z'n ballen te likken.
B) De moeder van Ralf gaf Tjeerd een tongzoen en trok hem de slaapkamer in
C) De oma van Ralf stond in de bijkeuken naakt sinaasappels te persen

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?



DAN MAAK JE KANS OP EEN VAN DE DRIE BATTLEFIELD 4 PAKETTEN BESTAANDE UIT: DE GAME + POSTER + T-SHIRT

Geef buiten je adresgegevens ook even aan voor welk systeem je Battlefield 4 wil ontvangen.

Grand Theft Auto V Online

AAN HET SPIT

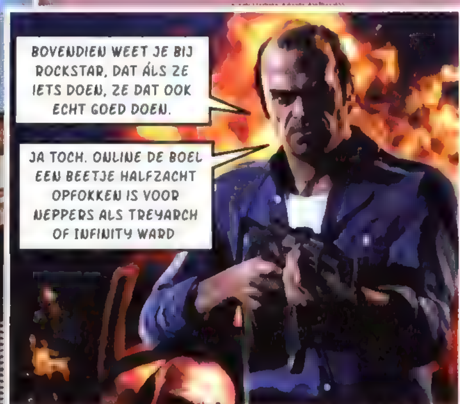
DEZE MAAND ROOSTERT PU VERS AAN HET SPIT: GTA V Online

Deze maand roostert JJ GTA V Online aan het spit. En hoe doe je dat beter dan door Trevor zelf aan het woord te laten...



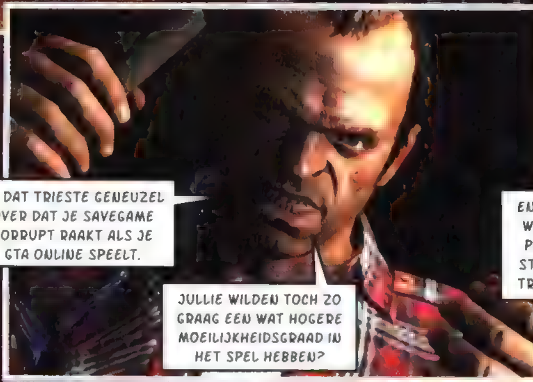
















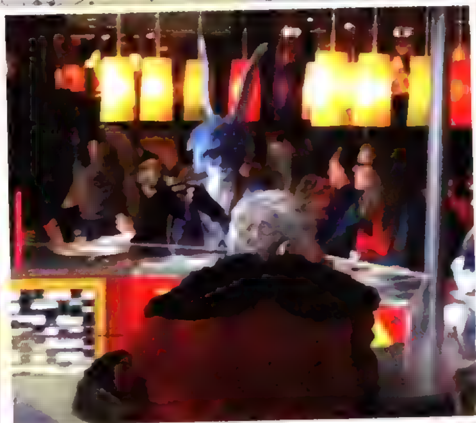
PU 241 LIGT OP 20 DECEMBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- VALLEN WE ONZE OOSTERBUREN BINNEN - I.P.V. ANDERSOM - VOOR DE XBOX ONE, EN SPELEN WE IEDERE DENKBARE LAUNCHGAME. JAWOHL!
- ROEPT JAN DE REDACTIE TOT 'DE ORDE'.
- CHECKEN WE 3425326732113 AUTO'S IN HET ZESDE DEEL VAN EEN REDELIJK BEKEND EXCLUSIEF RACESPELLETJE VOOR DE PLAYSTATION 3.
- LATEN WE SAMUEL KIDDY KLOP UITDELEN.
- KIJKT ONZE HOOFDREDACTEUR HEEL DIEP, LANG EN EEN BEETJE CREEPY IN ZIJN GLAZEN BOL.
- NEEMT JURJEN PLAATS OP EEN RADIOACTIEVE ZETEL.
- LOOPT IEDEREEN MET ELKAAR TE BEKVECHTEN OVER WELKE GAME ZICH DE BESTE VAN 2013 MAG NOEMEN.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



COSPLAYER VAN DE MAAND JJ

JJ was onlangs in Gent bij de Fantasy beurs FACTS. Cosplay is daar een groot ding, en dus liepen er honderden verklede gasten en chicks rond. Leuk, maar je bent pas echt een held als je in je pakkie de nabijgelegen Ikea in gaat voor een portie Zweedse balletjes.

PU IS ZWARTE PIET-VRIJ

Iedereen kan gerust zijn, de PU is dit en het volgende nummer gegarandeerd Zwarte Pieten-vrij. Of we de gedichten van Jan uit het komende nummer kunnen weren nu hij PU-chief is, weten we niet, maar die gast met die roe komt er bij ons dus niet in. Want a) op de redactie maken we elkaar al vaak genoeg zwart, en b) voor ons bestaat er natuurlijk maar één Piet.



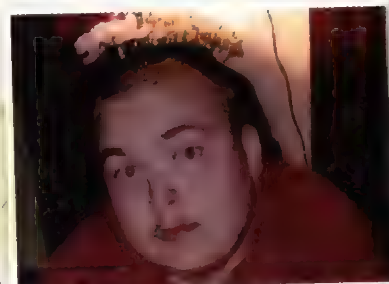
LUL VAN DE MAAND GRADDUS

In het vorige nummer noemde Graddus Final Fantasy XIV een van de grootste flopgames op de huidige gen.
Nu weet iedereen dat Graddus nauwelijks tot tien kan tellen, en daar is het dan ook misgegaan. Meneer bedoelde namelijk Final Fantasy XI, een in zijn ogen halfslachtige MMORPG die gepoort werd naar de Xbox 360 en alleen bekendheid vergaarde door de ridicuul tijdsverslindende achievements.
Toegegeven, de telling van de FF-delen blinkt inderdaad niet uit in duidelijkheid, maar om deeltje XIV een enorme flop te noemen, is natuurlijk onvergeeflijk.
Vanzelfsprekend moesten we in dit geval de redactie-paraplu uit de kast halen voor een flinke afranseling. En we kunnen zeggen dat het niet bij slaan alleen is gebleven, maar die plaatjes waren te onsmakelijk om te vertonen...



JURJEN? JURJEN!

Voor de review van Zelda: A Link Between Worlds had Jurjen het briljante idee om in gesprek te gaan met zijn jongere ik. Hij stuurde ons daarvoor enkele jeugdfoto's waaruit we konden kiezen om in het artikel als het jonge koppie te plaatsen, en dat was best effe schrikken. Jurjen levert met deze jeugdfoto namelijk het overduidelijke bewijs dat je er ruim twintig jaar ouder soms een stuk beter uit kan zien.
Blijft nog één kwestie over: was het in de jaren '80 hip om iemand zó te fotograferen dat het net lijkt alsof er bloemetjes uit z'n hoofd groeien óf is het onze Jurjen geweest die Miyamoto op het briljante idee heeft gebracht voor zijn Pikmin-games?



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:





YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED

COD: GHOSTS VERSUS BATTLEFIELD 4



De shooter-oorlog tussen CoD en BF is met de komst van Ghosts en BF4 weer helemaal aan.

5 REDENEN WAAROM COD KONING IS.

1. De Battlefield maps zijn veel te groot. Als we willen campen gaan we wel op vakantie.
2. We spelen liever games zonder bugs.
3. Als we veel willen lopen, worden we wel lid van een wandelclub.
4. We knallen graag meer dan één gast per potje naar de klote.
5. Als we willen nadenken, kopen we wel een boek.

5 REDENEN WAAROM BATTLEFIELD KONING IS.

1. Als we een hond willen uitlaten, gaan we wel naar de buren.
2. Iedereen koopt altijd CoD en dus is die game, net als GTA, de Uggs van de industrie. Daar wil je niet mee geassocieerd worden.
3. Het oog wil ook wat.
4. Snipen is een kunst in BF, niet een easy kill machine voor n00bs zoals bij CoD.
5. We spelen graag tegen mensen met een beetje IQ.



VAN HET PADJE?

Het is een bekend fenomeen: PU-redacteuren die weggaan bij ons prachtige blad, raken binnen de kortste keren compleet van het padje. Het bewijs wordt weer eens geleverd door deze Facebook profile foto van een ex PU-redacteur die in augustus 2011 afscheid nam na vele jaren trouwe dienst.
Uit privacy overwegingen melden we hier geen naam, Maar we hopen dat Steven er snel weer bovenop komt...



SCANNER VAN DE MAAND SJAAK

Onze stagiair Sjaak was deze maand twee volle dagen bezig om de allereerste PU ooit (juli 1993) te scannen voor onze magazine app. Op het moment dat je dit leest, moet het voor iedereen mogelijk zijn om PU nummer 1 via de app digitaal aan te schaffen.
Nou zul je misschien denken dat twee dagen scannen voor 84 pagina's tergend traag is, maar dan ken je onze Sjaak nog niet. Vijf pagina's per uur onder een machine leggen, is voor hem een wereldprestatie en de titel Scanner van de Maand is dan ook dik verdiend.

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

- **12%** Balen van het uitstel van Watch_Dogs. Wás er een next-gen game die we echt wilden spelen...
- **10%** Afscheid nemen van de Xbox 360 en PS3. In het geval van de eerste ging dat wat makkelijker. Door de Red Ring of Death deden we dat al vier keer eerder.
- **7%** Dromen over de goals van Ibrahimovic.
- **11%** De game-industrie nadoen en de release van PU voor het eerst in ons bestaan een paar dagen uitstellen.
- **17%** Zien dat de makers van Driveclub dus niet genoeg Drive hadden om de game op tijd af te krijgen. Of overDriven we nu?
- **14%** De PS4 op redactie verwelkomen. Voor sommigen de vierde generatie PS. En nee, we zijn niet oud; we hebben alleen heel veel ervaring.
- **12%** Voor de zoveelste keer discussies voeren over welke beter is: CoD of Battlefield. En er weer niet uitkomen.
- **7%** Opnieuw afscheid nemen van de Wii die uit de productie genomen wordt. Dat hadden we namelijk na de eerste presentatie van deze console op de E3 ook al gedaan. How wrong could we be...
- **10%** Gefrustreerd zijn dat al die grote Europese landen wel de Xbox One krijgen komende maand en wij niet. Fuck de EU!



LEUKSTE NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT
BATTLEFIELD 4

POSEUR VAN DE MAAND TJEERD

We hebben zelfs tot na de deadline gewacht op een foto van Jan voor deze rubriek, maar of ie 't nou te druk had met hoofdredacteurtje spelen of zoiets; voor het eerst sinds jaren moeten we het doen zonder Jan als Poseur van de Maand. Graddus was eigenlijk onze hoop als vervanger, maar die liet op de terugweg uit Stockholm (BF4-trip) zijn telefoon met al z'n foto's erop in het vliegtuig liggen, en dat maakt hem gelijk de dubbele lul van de maand.
Uit armoe kozen we uiteindelijk maar voor een foto van Tjeerd, gemaakt tijdens het Call of Duty: Ghosts event. Kijkend naar de foto zullen jullie het met ons eens zijn dat die slungel als Poseur nog een boel te leren heeft. Want a) wat heeft deze foto met CoD: Ghosts te maken? en b) wat is dat voor ding waar ie mee op de foto staat? Tjeerd, alvast één les: de Poseur van de Maand mag de lezer nooit en te nimmer met vragen achterlaten! Praat eens met Jan, dat lijkt ons zeer leerzaam.



FRAMEDROP

-JORDI PETERS-



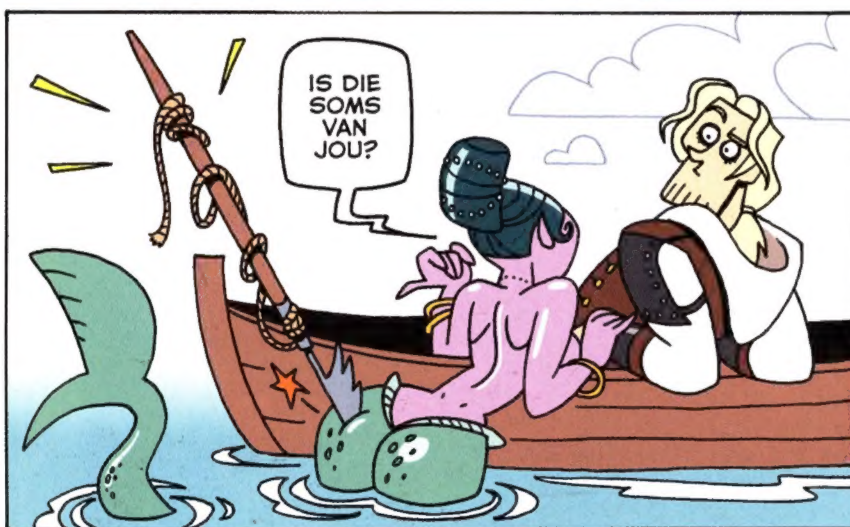
















POWER
TO THE BEAT!
WWW.SLAMFM.NL
SLAM! FM